VIDEO GAME
PERFECT GUIDE
집중공략
:이스Ⅴ
: 키릭 더 블러드2

잃어버린 사막의 도시 케핀 이스V

인기액션 RPG 제 5탄. 지금까지의 슈퍼컴보이 시리즈 작품은 모두 다른 메이커에 의한 이식작이였지만 이번 「V」는 일본팔콤이 직접 제작한 오리지널 작품이다. 이번 「이스 V」는 주인공 아돌이 많은 보물이 잠들어 있는 "환상의 도시"를 찾으러 여행에 나선다. 필드에는 고저의 차가 있고 정글 등 다수의 시스템이 준비되어 있다.

분석에 들어가기 앞서

연금술법 사용의 두가지 포인트

「이스 V」에 있어서 주인공 아돌의 공격방법은 크게 무기공격과 마법공격 이렇게 두가지로 나뉜다.

무기공격은 과거 시리즈에서 몸부딪치기에 의한 공격시스템과는 달리 장비한 검을 휘둘러 공격한다.

마법공격은 연금술이라 불리며 MP를 소비하여 숨겨진 적을 공격할 수 있다.

마법레벨 증강 방법

아돌에는 무기공격·방어레벨과 마법공격·방어레벨이라는 두종류의 레벨이 있어 쌍방 모두 무기 또는 마법공격으로 적을 쓰러뜨려 경험치를 얻을 수 있다. MP는 HP와 달라 집 밖에 있어도 회복되지 않으므로 마법공격을 쉽사리 연발할 수 없다. MP가 자동회복하는 마을과 전투필드를 오고가며 레벨을 올리자. 단지 마법으로 적을 쓰러뜨려도 금으로 바꿀 수 있는 아이템은 손에 넣을 수 없다.

전체 공격마법을 만들자

연금마법을 사용하기 위해서는 게임중에 도처에 떨어져 있는 6종류의 '엘리멘탈'이 필요하다. '엘리멘탈'이 제한되어 있는 만큼 낭비는 삼가해야 한다. 또 모든 보스전에서는 마법을 사용할 수 없으므로 개개의 공격마법을 만들 필요는 없다.

엘리멘탈 소재지 일람표

종류	입수장소
빛의 엘리멘탈	페르테마을·여관에 있는 보석상자
	케핀지하·북동 스위치실의 기둥
	케핀성 중추·문 앞에 있는 석상
	케핀마을·민가에 있는 보석상자
	케핀마을·여관 2층에 있는 책상
어둠의 엘리멘탈	케핀의 황폐한 곳·보석상자
	케핀지하·남서스위치실의 기둥
	케핀지하·북서구의 기둥
물의 엘리멘탈	포레스타마을·윌리로부터
	늪지의 동굴·보석상자
	람젠마을·물가의 왼쪽 나무상자
	세베유적·가람의 작은방의 항아리
	세베유적·보석상자
	람젠의 커다란 폭포·여관 왼쪽의 옹항아리
	사막·행상인 텐트 내의 항아리
물의 엘리멘탈	비밀결사 저택·보석상자
	케핀서구·집 뒤의 왼쪽 위의 벽
	남쪽 탑·1층 오른쪽 방 벽
땅의 엘리멘탈	산트리아마을·파커에서
	람젠초원·한그루 서있는 나무
	세베유적·숨겨진 문의 스위치 아래
	람젠의 커다란 폭포·여관의 노란색 꽃
	정글·커다란 구멍의 북서쪽 깊은 벽
	케핀의 황폐한 곳·지하 4층 북쪽 벽
	남쪽 탑·발코니 뒤 벽
	남쪽 탑·3층 벽걸이
	케핀서구·집에 있는 나무상자
불꽃 엘리멘탈	위드고원·마사로부터
	코기리고마을·남동쪽 기둥
	늪지·여관 오른쪽 위의 항아리
	늪지·보석상자
	람젠마을·도서관 왼쪽 보석상자
	세베유적·보석상자
	람젠의 커다란 폭포·보석상자
	정글·쓰러진 표식판
	페르테 마을·북서쪽에 있는 창고
	사막·오아시스에 있는 보석상자
	케핀의 황폐한 곳·벽걸이 아래
	페르테황야·행상인 텐트 왼쪽 바위
	남쪽 탑·서쪽 출구의 오른쪽 벽
	케핀지하·남서구의 기둥
	케핀지하·남동구의 기둥
	케핀마을·민가 내의 아궁이
	케핀마을·민가 내의 침대
	케핀마을·도구상에 있는 나무상자
	케핀서구·집에 있는 아궁이
바람의 엘리멘탈	람젠마을·무기상과 도구상 사이
	람젠협곡·바위가 많은 곳의 왼쪽 끝
	정글·우회전하는 길 벽
	사리베트의 오두막집·오두막집 왼쪽의 나무상자
	페르테마을·민가에 있는 침대
바람의 엘리멘탈	비밀결사의 저택·보석상자
	케핀지하·북동스위치실 기둥
	남쪽 탑·1층에 있는 석상
	케핀마을·여관의 선반

엔딩까지의 최단 공략 차트

「이스 V」는 크게 '아프로카 대륙편'과 '케핀편' 2부로 나뉘어져 있다. 마을 사람들의 이야기를 들으면 공략에 문제는 없지만 만약 막힌 경우는 차트를 참고하자.

게임 스타트

아프로카 대륙편

산드리아마을
- 술집의 벽보를 읽는다
- 도만의 저택에 간다

포레스타 초원
- 빠져나간다

포레스타마을
- 비석을 본다
- 마을 변두리에서 윌리와 이야기한다

포레스타동굴
- 보스 발테모스를 쓰러뜨린다
- 산드리아마을에서 도만과 이야기한다

위드고원
- 마사의 집에서 마사와 이야기한다

사우스우드
- 보스 데저트 울프를 쓰러뜨린다

코기리고마을
- 나무꾼의 부모와 이야기한다
- 마을입구에 있는 할타와 이야기한다

노스우드
- 부모로부터 카멜리아의

꽃봉오리를 맡는다

늪지
- 여관주인에게 카멜리아의 꽃봉오리를 건넨다
- 일단 여관을 나온 후 페이스와 이야기한다
- 늪지 동굴 입구의 문을 본 후 여관으로 되돌아와 페이스와 이야기한다

늪지 동굴
- 보스 휴돌을 쓰러뜨린다

람젠초원
- 빠져나간다

람젠마을
- 도서관에서 왼쪽 위의 서가를 조사한다
- 가람집에서 수문의 열쇠를 받는다

세베초원
- 빠져나간다

세베유적
- 보스 아그니흄을 쓰러뜨린다

람젠협곡
- 빠져나간다

람젠의 커다란 폭포
- 빠져나간다

정글
- 빠져나간다

사라베트의 오두막집
- 보스 아조드를 쓰러뜨린다

페르테마을
- 행상인으로부터 데저트망토를 산다

사막
- 무하바로부터 서치아이를 받는다

사막의 오아시스
- 행상인 캠프가 있다

케핀의 황폐한 곳
- 보스 니글니카스를 쓰러뜨린다

페르테황야
- 행상인 캠프가 있다

산드리아마을
- 여관의 지하통로를 통해 도만의 저택으로 침입한다

비밀결사의 저택
- 보스 도만을 쓰러뜨린다

사막의 오아시스
- 문을 통해 케핀으로

케핀편

케핀의 동구
- 케핀지하로 들어간다

남쪽 탑
- 파수꾼 병사와 이야기한다

케핀마을
- 심판이 저택 앞에서 잔과 이야기한다

남쪽 탑
- 보스 발크를 쓰러뜨린다

케핀서구
- 오웰의 집으로 간다

비밀 시설
- 아비스와 이야기한다

케핀지하 스위치 방
- 네개의 스위치를 누른다

비밀시설
- 빠져나간다

케핀성 서쪽 날개
- 감옥에서 스탄을 도와준다

케핀마을
- 심판의 저택에 들어간다

케핀성 중추
- 보스 카리온을 쓰러뜨린다

성의 제어실
- 콘솔을 조사한다

포레스타동굴
- 스토커를 도와준다

케핀성 큰방
- 보스 쟈빌크론을 쓰러뜨린다

현자의 돌 앞
- 라스트 배틀

엔딩

시나리오 공략

도만의 의뢰

게임이 시작되면 아돌은 산드리아 마을에 도착하게 된다. 위로 올라가면 경비병들이 수상한 자라고 으슥한(?)곳으로 끌고 간다. 그러나 곧 리제라는 치안부대의 여대장이 와서 풀어준다. 요즘은 케핀이라는 황금도시를 찾으려는 모험가를 사칭한 도적들이 많아서 검문한 것이라 한다.

우선 마을에 들어서면 술집에 가서 정보를 모으자. 술집에 가서 주인과 얘기하면 벽에 붙은 글을 보라고 하는데 글에는 도만이라는 사람이 모험가를 찾는 구인란이 붙어 있다. 나가려다 제드라는 사람과 부딪히는데 아돌에게 도만이 찾고 있다는 말을 해준다. 도만의 집은 맨 왼쪽 끝이다.

도만을 만나면 케핀에 관해 가르

벼룩시장 구인란

쳐 주는데 케핀은 황금으로 뒤덮여 있고 연금술이 발달되어 있는 도시라고 한다. 그리고 도만은 3년 전에 스탄이라는 모험가가 북쪽 포레스타 마을 동굴에서 발견한 결정을 보여주며 이 결정 안에는 연금술이 깃들어 있다며 연금술로 동부 지역이 사막화가 되어가는 마을의 주민

의뢰를 하는 도만

들을 구제해 주고 싶다고 한다. 아돌이 부탁을 수락하면 그는 1000골드를 주며 무기 장비를 준비하라고 한다. 우선 돈이 별로 없기 때문에 방어구점에서는 방패를, 무기점에서는 칼만 구입해 출발하자.

마을을 나서자마자 오른쪽으로 조금 전진하다 위로 올라가면 포레스타 마을이다. 벌을 주의하며 주위에서 레벨을 3단계정도 올리고 싸움에 자신 있으면 계속 오른쪽으로 전진하자. 그러다보면 해골 병사같은 강한 적들이 있으니 꾸준히 싸움법을 익히자.

스토커가 맹약의 반지를 준다

포레스타 마을에 도착하면 사람들이 모여있다. 그들은 아돌을 보고 흩어지는데 앞에 있는 비석을 읽어보자. 비석에는 뭔가 암시하는 글이 써 있고 특히 붉은머리의 사람이 오면 재앙이 내린다고 써 있다. 제드가 글을 읽어주며 마을 북쪽의 동굴로 가보라고 하는데 갑자기 마을 사람들이 모여들며 아돌한테 이 마을을 떠나라고 한다. 아마 붉은머리가 오면 재앙이 내린다는 말에 신경쓰고 있는 듯하다. 왼쪽 길로 가 보면 마을장의 석상과 윌리라는 아이가 서 있다. 석상은 마을사람들의 반대에도 불구하고 지어진 것이며 윌리는 자신도 모험가가 되고 싶다고 말한다. 그곳을 나가면 갑자기 사람들이 모여있는 광경을 보게 된다.

덩치만 큰 빛의 신수

동굴에 들어간 사람 하나가 간신히 빠져 나왔는데 안에 니나라는 여자가 아직 갇혀있다고 한다. 아돌이 들어가려하자 마을사람들은 비석의 글 때문에 반대하지만 장로의 권유에 아돌은 동굴에 들어갈 수 있게 된다. 동굴에 들어가 조금 가다 보면 마을에서 들었던 니나라는 여자가 쓰러져 있는 것을 볼 수 있다. 니나는 마을 청년들에 의해 구출되고 아돌은 계속 동굴 속으로 전진한다. 모험가가 되고 싶어하는 윌리도 따라 가지만 중간에 사라지니 신경쓰지 말자. 그렇게 가다보면 어딘가로 워프가 되면서 그곳에 얼어붙어 있는 소녀를 보게 될 것이다. 그때 뒤에서 반지가 떨어지며 스토커라는 사람이 나타나는데 그는 500년전의 고대 마법사라고 자신을 밝히고 앞으로 주인공을 도울 것이라며 (맹약의 반지)를 준다. 반지를 얻고 밑으로 내려가면 첫번째 보스인 빛의 신수를 만날 것이다.

이마에서 쏘는 레이저를 주의하며 한참 싸우다 보면 이길 수 있을

것이다. 빛의 신수를 죽이고 밑으로 내려가면 동굴을 빠져 나갈 수 있다. 그 후에 그러면 다시 도만이 있는 산드리아로 가자. 포레스타 마을을 나가기 전에 윌리가 동굴에서 찾은 것이라며 엘리멘탈을 준다.

물의 결정을 찾아서

산드리아 마을에 도착하면 갑자기 피리 소리가 은은하게 들려오는 도구점으로 가보자. 그 피리소리의 정체는 도구점에서 니나가 부는 것으로 그는 아돌에게 고맙다는 인사말과 아돌이 환상의 도시를 찾는다는 것을 알고 자신의 양아버지인 스탄도 그것을 탐색하다 3년 전에 행방불명되었다고 이야기 해준다.

경고를 하는 가리온

일행이 도만에게 가면 다시 의뢰를 하는데 이번에는 늪지 동굴의 물의 결정을 가져오는 일이다. 늪지의 동굴은 동쪽으로 계속 가다 북쪽으로 올라가면 된다. 도만의 집을 나와서 가다보면 갑자기 니나의 비명이 들리는데 그때 재빨리 도구점으로 가보자. 도구점 안에는 어떤 병사가 서 있는데 그는 아돌한테 케핀에 대해서 더 이상 알려고 하지 말라며 경고하고 사라진다. 도구점을 나서면 윌리가 여러가지 정보를 제공하는데 그의 정보에 따르면 그는 마샤라는 여자에게 가야한다는 것이다.

이제 늪지 동굴을 향해 출발하자. 동쪽으로 가다 보면 해골병사들이 출현하는 곳이 나오는데 그곳에서 위로 쭉 올라가자. 그러면 스토커가 아돌을 보고 갑자기 도망가는데 그를 쫓아 올라가자. 올라가다보면 곧바로 마샤의 집이 나오는데 마샤는 집에서 자기 소개를 한다. 마샤의 집안은 대대로 연금술을 익혀온 집안으로 그녀는 아돌에게 연금술을 가르쳐준다. 이 연금술을 얻으려면 속성을 가진 엘리멘탈을 3개 가지고 있어야 하는데 아돌이 그것을 2개 가지고 있는 것을 보고 자기 것과 합쳐서 연금술을 만들어 준다. 한번 사용해 보라고 하는데 이때 R버튼을 계속 누르면 체력 게이지가 올라가는데 100이 되면 칼을 휘두르자. 이렇게 연금술을 얻어 이번에는 마샤의 집을 나와 옆의 숲으로 들어가자.

마샤의 집으로 가는 길

연금술사 마샤와의 만남

숲을 탐험하다 보면 갑자기 남자 2명이 작은 여자아이를 괴롭히고 있는 것을 보게 되는데 그녀를 돕기위해 보스와 싸우자. 보스인 데저트 울프는 황소같이 돌진하는데 맞더라도 그냥 계속 치고받자. 보스를 물리치고 보면 그들에게 괴롭힘을 당하고 있던 여자아이도 이블 도적 집단과 한통속임을 알게된다. 그들은 도망가고 아돌은 코기리고 마을에 들어서게 된다. 그곳 사람들은 숲의 흉폭한 마물 때문에 물건 운반이 힘들다고 불평을 한다. 그리고 다시 마을 입구에서는 하루타라라는 여행가가 늪지의 여관에 있는 여자아이에게 약재료를 갖다줘야 한다며 숲으로 들어가려 하지만 입구에 서 있는 사람은 너무 위험하다며 들여보내주지 않는다. 그때 리더격인 남자가 자신이 가겠다며 약재료를 받아들고 숲으로 간다. 그를 따라 가다보면 그는 괴물

보스 데저트 울프

들에게 습격당해 쓰러지고 대신 주인공이 그 임무를 맡게 된다.

그렇게 해서 앞으로 올라가다보면 비가 오는 늪지로 들어서게 되는데 우선 위에 있는 여관에 먼저 들르자. 여관의 주인에게 약재료를 주고 준비를 철저히 하고 출발하자. 막혀 있는 길은 달팽이 석상같은 것을 찌르면 되므로 그다지 어렵지는 않다. 나무 판자를 건너 마지막 석상을 건드리면 여관 바로 옆에 있던 막힌 길에 다리가 놓일 것이다. 다리를 건너 위로 가 보면 문이 굳게 닫혀 있을 것이다. 다시 여관으로 가 보면 여자아이가 병이 완쾌되서 돌아다니고 있어 이 여자아이에게 말을 걸어보면 꿈 속에서 여신을 만나서 들었다며 문을 열 수 있는 방법을 가르쳐 준다. 문을 열려면 문을 한번 눌러보고 A, X, Y, B 순으로 누르면 들어갈 수 있다. 그 문에 들어서자마자 길이 세 갈래로 나뉘는데 가운데 길로 가면 바로 보스이고 왼쪽과 오른쪽은 상자들이 있다.

이때 A, X, Y, B

보스 퓨들

보스는 물의 신수인 퓨들이라는 놈인데 그 놈의 몸의 껍질같은 것을 벗기면 빠르게 움직일 수 있으므로 상당한 희생을 각오하고 점프 공격을 하자. 힘겹게 보스를 물리치고 물의 결정을 얻자 갑자기 이블 도적단이 나타나 그것을 훔쳐 달아난다.

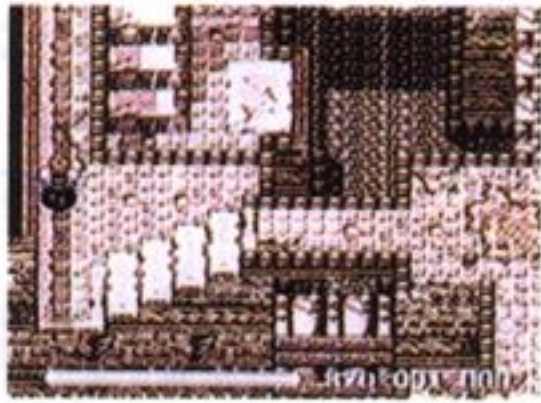
불의 결정을 찾아서

동쪽 길로 가자

이제 코기리고 마을로 돌아가보자. 그러면 전에는 갈 수 없었던 동쪽 길로 갈 수 있게 되는데 준비를 철저히 하자. 동쪽 길로 들어서면 적들의 파워가 강력하기 때문에 전투시 각별히 주의를 하자. 오른쪽으로 가면 람센 마을에 들어서게 되고 마을에 들어서자마자 한 아줌마가 500골드의 세베유적에 관해 가르쳐 준다. 정보를 가르쳐 주고 아줌마는 위로 올라가는데 사실 아줌마도 이블 도적집단과 한패이다.

도서관의 책들을 조사하자

카람의 집에서 수문의 열쇠를 얻자

세베유적에 들어가려면 수문의 열쇠가 있어야 하는데 우선 마을의

의외로 단순한 세베유적

도서관에 가 보자. 그곳의 책장을 전부 조사하면서 글을 읽자. 특히 맨 위 왼쪽 구석의 책장은 반드시 조사하자. 그리고 위에 있는 카람이라는 사람의 집에 들어가 말을 하면 아버지인 카람에게 안부를 전해달라며 수문의 열쇠를 준다.

이제 마을을 나와 동쪽으로 전진하자. 거의 허물어져 가는 세베유적에 들어서면 닫혀 있는 문이 보일 것이다. 그곳을 수문의 열쇠로 열고 들어가 스위치를 밟으면 물이 흘러 내려오는데 늪지에서의 석상과 같은 역할이니 보이는 대로 밟자. 이곳을 한참 뛰어넘다 보면 어느 작은 방을 발견하는데 그곳에는 아무도 없다. 다시 빙글빙글 돌다 떨어지면 작은방으로 통하게 되는데 갑자기 어떤 할아버지가 방으로 뛰어 들어가는 것을 보게된다. 그 할아버지는 카람이며 자신은 사명이 있다며 떠나지 않으려고 한다.

그 작은방을 나가면 길이 생겨 있는데 그 길을 따라가다 보면 보

카람 할아버지와의 대화

보스 아그니 훔

스를 만날 것이다. 가는 도중 파워링이 있으니 반드시 장착하자. 보스 아그니 훔은 잠깐 고개를 내밀었다가 금방 사라지니 고개를 내밀었을 때 신속하게 공격하자. 그 보스를 물리치게 되면 카람은 자신의 선조 때부터 내려오던 사명을 완수했다며 아돌을 데리고 자신의 집으로 데리고 간다.

정글의 모험

아돌은 물건 수송에 관해 의논한다

이때 잠시 도만과 리제의 대화가 나오는데 그들은 무슨 꿍꿍이 속이 있는 걸까? 그 대화 화면이 바뀌고 카람은 예전에 이곳을 거쳐간 스탄의 일기를 보여주며 스탄은 북쪽으로 결정을 찾으러 갔다고 말해준다. 집을 나가면 도만이 오며 북쪽에 있는 람센의 계곡으로 가라고

엄청나게 고달픈 람센 폭포

한다. 람센의 계곡을 거쳐 올라가면 여관이 있는데 그곳에서는 곧 헤쳐나가야 될 람센의 폭포와 종유동굴의 정보만을 듣고 나가자. 위로 가면 바로 람센의 폭포인데 이곳은 이 게임 중에서 가장 헤쳐나가기 힘든 곳이다. 이곳에서 실드링을 반드시 얻고 마지막으로 멀리 점프를 길게 해야하는 곳이 있는데 그곳에선 살짝 물에 닿고 점프해도 된다.

종유동굴은 정글이라는 고달픈 곳을 가기 위해 거쳐갈 곳이므로 신경쓰지말고 전진하자. 정글은 한

정글(길의 배경을 잘 외워두자)

번 잘못 들어가게 되면 계속 돌게 되므로 주위 배경을 기억했다가 아니라고 생각되면 다른 곳으로 빠져나가야 한다.

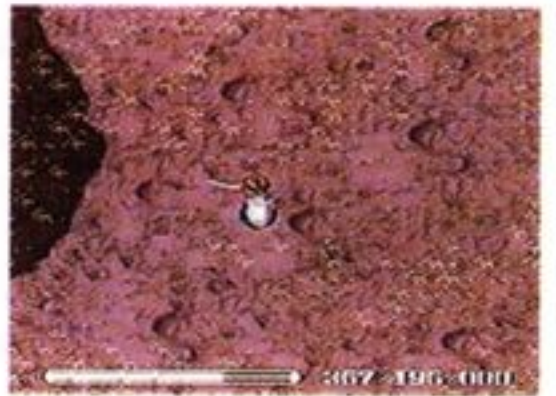
정글을 빠져나와 앞으로 가다보면 집이 한채 있는데 그곳에는 사라파트라는 노인이 아돌의 앞길을 이야기해 주며 쉬게 한다.(이 집에 가기 전에 매직링을 반드시 얻자) 곧 밤이 되고 집 밖에서는 스토커가 자신의 과거를 생각한다. 과거에 스토커는 빛의 결정을 지키려 애썼는데 지금은 얼어붙어 있는 포레스타라는 스토커의 애인이 결정을 지키려고 마법을 쓰고 있는 것까지 회상한다.

사라파트와의 대화

보스 아조트

계속 나아가면 몇가지 난관이 기다리는데 첫번째인 회오리 바람의 관문은 잘 피해서 넘어가자. 다음은 갈길이 막혀 있는데 벌떼들을 다 죽이면 길이 열린다. 마지막으로 사라졌다 갑자기 나타나는 적만 죽이면 보스인 아조트를 만나게 된다. 아조트는 무조건 앞에 서서 점프 공격만 계속하면 아주 쉽게 이길 수 있을 것이다. 그 아조트를 이기면 사라파트는 아돌의 모험에 도움이 되는 충고를 해 주며 뗏목을 태워준다. 뗏목을 타면 람센 마을을 거쳐 페르테 마을로 갈 수 있게 된다. 그러나 거의 도착할 때가 되서 갑자기 불어오는 모래폭풍에 아돌은 휩쓸리게 된다.

케핀의 발자취

무파파 구출

서치아이를 통해 본 샛길

페르테 마을로 모래폭풍에 휩쓸려 온 아돌은 한 소녀에 의해 구조된다. 그곳 사람들과 얘기를 하다보면 이 마을도 예전에는 푸른 숲과 물이 풍족한 마을이라는 것을 알게 되고 모래폭풍에 휩쓸리지 않으려면 서치아이라는 도구가 필요하다는 정보도 듣게 된다. 밖으로 나가서 위로 올라가면 한 사람이 괴물에게 괴롭힘을 당하고 있는데 구해주면 그는 생명의 은인이라며 자신의 집으로 데려간다. 그는 무파파라는 사람으로 아까 아돌을 구해준 소녀의 아버지다. 그가 서치아이를 가지고 있으므로 그에게 부탁을 하면 서치아이를 준다. 그러면 이제 밖을 나와서 밑으로 이동하자.

내려가다보면 넓은 공간이 나오게 되는데 그곳에서 아이템 화면으로 넘어가서 서치아이를 장치하자. 그러면 모래바람 가운데에서 조그

케핀의 유적

만 길이 생기는데 잘 통과하자. 그러면 마지막 결정이 있는 케핀의 유적으로 갈 수 있게 된다.(남은 3개는 도만이 갖고 있다) 유적 속에는 타이머 링이 숨겨져 있으니 잘 찾아보자. 유적 깊숙히 내려가다 보면 양쪽으로 내려가는 길이 나오는데 왼쪽 길은 보스에게 가는 길이고 오른쪽은 밖으로 나가는 길이다.(여기까지 온 사람만이 니글을 이해할 것이다)

강한 보스 니글 니가스

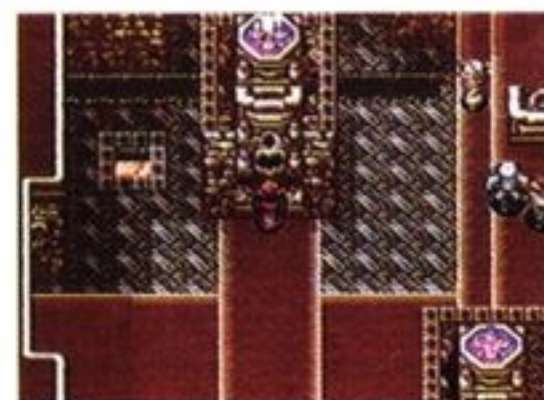
보스인 니글 니가스는 상당히 까다롭다. 양쪽 팔에서 빔을 발사하는데 팔을 없애도 다시 부활하니 몸만 노리자. 여기에서 가장 주의해야 할 것은 몸에서 둥그렇게 발산하는 배리어인데 그것에 닿으면 90의 데미지와 미쳐(무조건 반대 방향으로 움직인다)버리니 상당히 고전할 것이다. 이 싸움에서 이기면 다시 페르테 마을로 돌아가자. 그 페르테 마을에 도착하면 무파파는 산드리아 마을이 심상치 않다고 몰래 잠입하라며 지하도의 열쇠를 준다. 페르테 마을의 왼쪽으로 가면 산길이 나오는데 산길을 따라 쭉 내려가자. 산길을 내려가면 여행자 캠프가 있다. 그곳에는 좋은 무기와 방어구가 있으니 모아둔 돈으로 사두자. 준비가 끝났으면 왼쪽으로 전진해 나가자.

부활한 케핀

윌리가 갑자기 오더니 마을에 많은 병사들이 지키고 있으며 도만이 심상치 않으니 마샤한테 가자고 말한다. 마샤는 앞으로 아돌과 동행하겠다며 우선 니나의 가게에 가자고 한다. 니나의 가게에 도착하면 니나는 없고 벽에 글이 붙어 있다. 도만이 써 넣은 글인데 니나와 결정들을 교환하자는 것이다. 우선은 도만의 집에 잠입해야 하는데 여관의 지하층으로 가면 지하도가 있으니 여관으로 가자. 이곳의 병사들은 약하면서도 경험치는 상당히 많이주므로 우선은 레벨을 많이 모으고 가자.

우글거리는 병사들

지하도로 가는 길 도중에 이블 도적단이 탈출하는 것을 볼 수 있을 것이다. 도만의 집에 잠입하면 니나가 잡혀 있는 것이 보이는데 리제는 자신의 부하들로 아돌을 봉해버린다. 아돌은 도만이 소유하는 섬으로 끌려가고 이블 도적단도 그 뒤를 좇는다. 마샤를 태운채로…

도만은 아돌이 보는 앞에서 결정들을 차례차례 설치하고 케핀을 부활시키려 하지만 갑자기 물의 결정이 깨진다. 이블 도적단이 바꿔치기 해서 일어난 일인데 도만은 화를 내며 자신이 이룩한 연금술의 힘을 보여 주겠다며 변신을 한다. 도만의 변신체인 아테프드 스트먼은 아까 싸운 어둠의 신수와 똑같은 패턴인데 이 녀석은 대신 공중에 떠 있을 때는 공격을 못하니 꾸

케핀을 부활 시키려는 도만

보스 아테프드 스트먼

준히 기다리면서 싸우자. 물리치면 도만은 소멸하고 리제가 갑자기 나타나 자신은 케핀을 부활시키기 위해서 도만을 이용했다며 이블 도적단에게서 물의 수정을 빼앗아 케핀을 부활시켜 버린다.

섬은 무너지고 탈출한 일행들은 니나의 가게에 모여서 앞으로의 계획에 대해 의논한다. 마샤는 자신한테 케핀으로 갈 방법이 있다며 먼저 갈테니 케핀의 유적으로 오라고 한다. 그곳으로 가는 방법은 예전에 마샤의 집으로 가는 도중에 끊어진 다리를 본 적이 있을 것이

케핀으로 이동

다.(본 적이 없다면 산드리아 마을을 나와서 무조건 동쪽으로만 가자) 다리를 건너면 예전의 산길로 갈 수 있으니 페르테 마을로 가자. 마을에 도착하면 가뜩이나 망해 가던 마을이 완전히 망해버렸다.(이건 무슨 말?) 마샤에게 이야기를 하면 케핀의 유적으로 가게 되는데 그곳에서 케핀으로 이동할수 있다.

스탄과의 만남

케핀은 상당히 복잡한 미로로 구성되어 있는데 일행들이 도착한 곳은 동쪽이니 우선은 중앙에 위치한 케핀의 마을로 가자. 이 케핀 지역은 무조건 케핀 마을이 중심이다. 마을 사람들과 모두 얘기하여 마을에서 위로 올라가면 운명의 재판이 시작된다. 아돌이 들어가려할 때

이곳이 중앙에 위치한 케핀의 마을이다

운명의 재판입구

한 남자가 가로막더니 자신은 지하조직 "하루티센"의 멤버이며 이곳에 들어간 사람은 절대로 나오지 못한다며 자신과 같이 가자고 한다. 같이 간 곳은 술집 뒤의 비밀 아지트인데 그곳에서 아돌은 자신이 니나라는 여자를 찾고 있다고 밝힌다. 그 멤버 요원은 남쪽의 탑에 니나라는 여자가 갇혀 있다는 얘기를 해준다.

이제 남쪽의 탑으로 가보자. 미로에서 밑으로 가면 커다란 탑이 있는데 그곳의 문이 열려 있을 것이다. 이 탑에서는 아돌 최강의 방패인 '이시오스 방패'를 얻게 될 것이다. 위로 올라가면 리제의 부

남쪽의 탑

간부 바르크

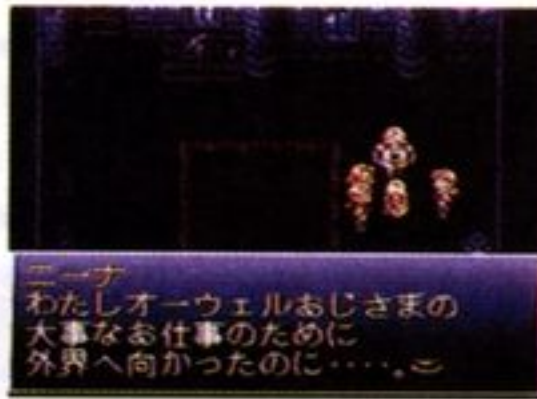
오벨의 집

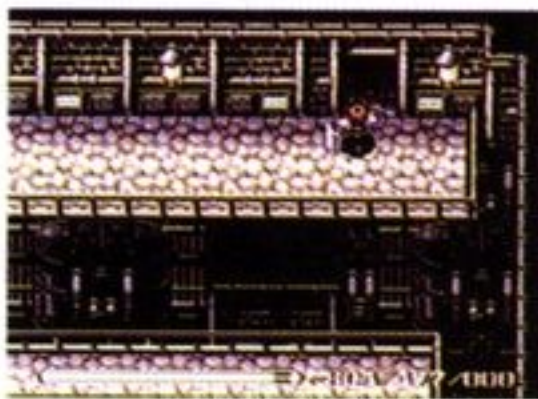
기억을 찾은 니나

하 중의 하나인 바르크가 니나를 잡고 위협을 하는데 니나는 이블 도적단에게 무사히 구출된다. 곧바로 바르크와 대결을 하는데 그리 어렵지 않게 끝낼 수 있다.

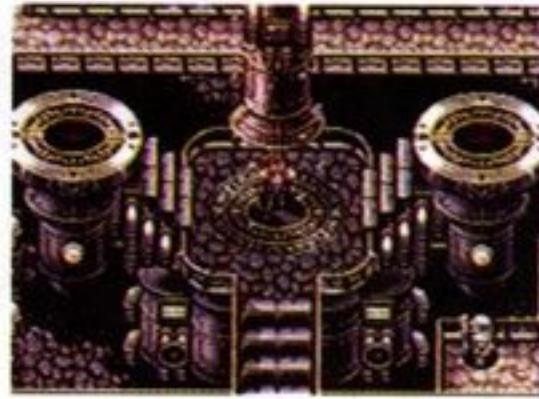
그를 물리치고 밖으로 나가보면 지하조직의 요원이 오벨이라는 지식인이 아돌을 기다리고 있다고 한다. 오벨은 서쪽에 있으므로 탑을 나서자마자 서쪽으로만 가면 된다. 오벨은 아돌에게 자신의 집 옆에 있는 지하길을 통해서 케핀이 몰래 건설하는 건물에 잠입해 달라는 것이다. 오벨의 집 옆에 있는 건물을 통해 가다보면 공장같은 곳으로 나오는데 그곳에는 리제의 부하가 기다리고 있다. 그때 뒤에서 기합 소리가 나며 한사람이 나타나 간부를 잘라버린다. 그는 이름을 스탄이라 밝히고 "하루티센"의 대장이라며 자신을 소개한다.

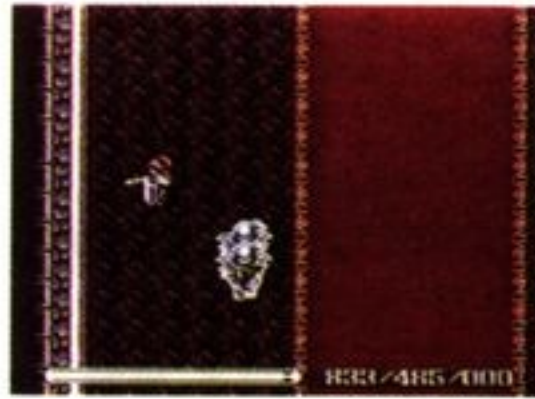
스탄과의 만남

4개의 스위치

그와 함께 오벨의 집에 가면 그는 자신은 이 모든 흑막을 분쇄하겠다고 말하며 아돌에게 의뢰를 청한다. 미로마다 있는 4개의 스위치를 열면 가운데 중앙 루트가 뚫려 제어실로 갈 수 있으므로 4개의 스위치를 열어줄 것을 부탁하며 열쇠를 준다. 우선은 마을이 있는 중앙에서 북서쪽으로 가자. 그곳에는 '이시오스 검'이 있다. 스위치를 열면 나갈 문이 막히면서 적이 출현하는데 앞으로 남은 3개의 스위치마다 적들이 출현하니 이기고 빠져 나가자. 다음은 동북쪽 스위치로 가고 그곳에서 밑으로 조금 내려가면 처음 케핀으로 올 때의 장소인 동쪽실이다. 이곳의 바로 밑이 남동쪽 스위치인데 이곳에는 '이시오스 갑옷'이 있다. 마지막으로 남쪽 탑을 거쳐 오벨의 집 바로 밑이 마지막인 남서쪽 스위치다. 완전히 해결했으면 케핀의 마을 술집으로 가보자. 그곳에 가면 스탄이 혼자 성에 잠입한 사실을 알게 된다.

스위치를 열어라

비밀 건물 안의 잠겨져 있던 문

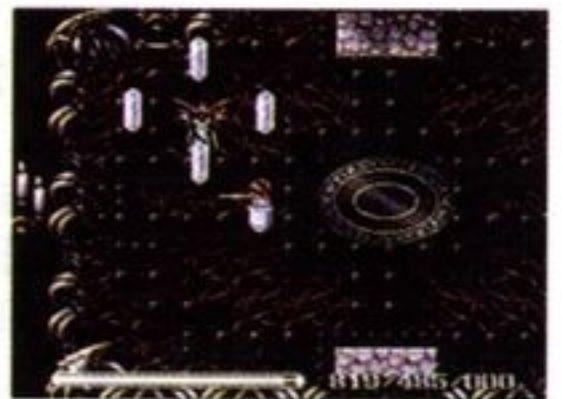
스탄은 성 안에서 부상을 입고 쓰러져 있을 때 니나의 피리소리를 듣게 된다. 니나는 이블 도적들과 같이 있다 갑자기 정신을 잃고 쓰러지더니 잃어버린 기억들을 찾게 된다. 화면이 넘어가고 아돌은 스탄을 구하기 위해 성으로 잠입한다. 예전에 오벨의 말을 듣고 갔던 성의 비밀 건물 안에 잠겨 있던 문이 지금은 열려 있을 것이니 그곳으로 가서 나아가자. 그곳의 끝에 스탄이 있으니 구출해서 나오자.

케핀의 소멸편

아무 일도 없다

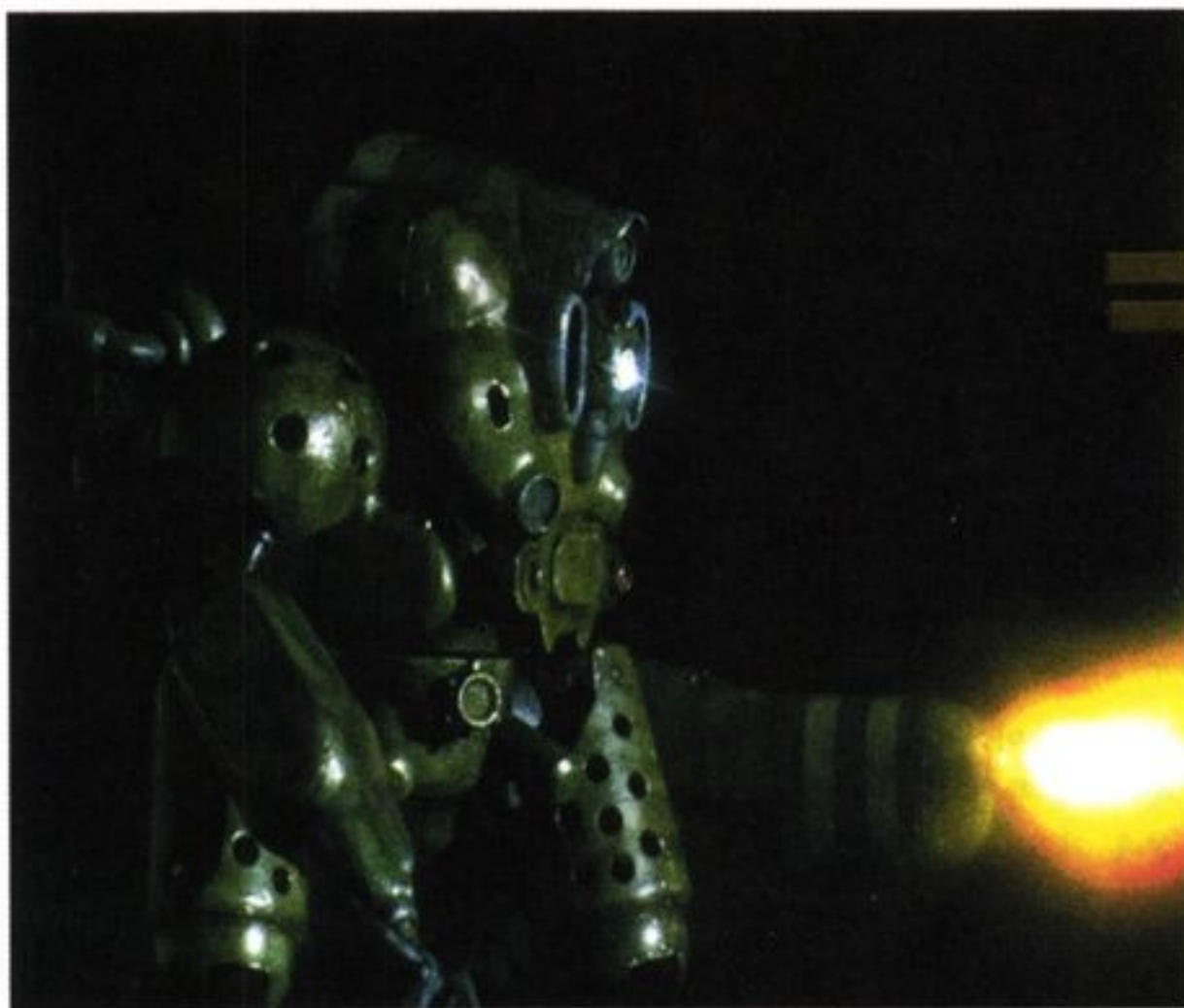
오벨은 아돌에게 운명의 방에서 제어실로 통하는 길이 있으며 제어실에 가면 맹약의 반지가 반응을 해서 과거로 갈 수 있으니 제어실로 가라고 한다.

간부 가리온

여관으로 가서 오벨과 이야기하면 운명의 방으로 갈 수 있게 되는데 그곳에서 아돌은 아무일도 없이 제어실로 갈 수 있게 된다. 그동안 오벨과 마샤는 케핀은 붕괴하기 때문에 마을 사람들을 대피시키기 시작한다. 제어실로 가는 도중에 예전에 니나를 습격했던 간부 중의 하나인 가리온을 만나게 된다. 가리온은 분신술을 써서 아돌을 교란시키는데 가리온이 멈추어서 아돌에게 다가오면 가리온을 뛰어넘어서 뒤를 공격하자. 가리온을 이기고 제어실로 가면 아돌은 과거로 돌아가는데 도착한 곳은 바로 예전에 스토커가 꿈에서 회상을 했던 그곳이다. 올라가보면 스토커가 포위된 것이 보이는데 빨리 구해주자.

다시 현실로 돌아온 아돌은 마샤를 만나게 된다. 마샤는 니나와 이블 도적단을 빨리 찾아 나가야 한다고 말하는데 그때 리제가 오며 그들은 새로운 세계를 이룩하는데 희생양이 될거라며 말하고 가 버린다. 리제를 따라가면 잡혀 있는 일행들을 볼 수 있는데 그곳에서 자빌이라는 연금술사의 복제품과 싸우게 된다. 자빌 크론은 빠른 움직임으로 아돌의 공격을 아슬아슬하게 잘 피하니 타이밍을 잘 맞추어 공격하자. 자빌 크론을 이기고 위로 올라가면 진짜 자빌이 나타나는데 그는 아돌을 다른 공간으로 데려간다.

스토커를 구하자

보스 자빌 크론

드디어 마지막 왕의 출현이다. 우선은 공격해도 맞지 않을 것이니 두개의 옵션같은 것으로 손을 부수자. 그러면 신통하게 공격이 통하기 시작하는데 블랙 홀만 주의하면 쉽게 이길 것이다. 그리고 엔딩에서 아돌이 다시 모험을 떠나는 것으로 게임은 막을 내린다.

마지막 보스

키릭 더 블러드2

「키릭 더 블러드2」는 어드벤처 성향이 짙은 슈팅게임이다. 이 게임을 즐기는 방법에 있어 단지 클리어만을 원한다면 최단 루트를 통과하면 꽤 짧은 시간내에 클리어할 수 있다. 하지만 최단 거리로 통과하는 일에만 급급하면 미사일이나 카트리지 등 각종 파워업된 파트를 손에 넣을 수 없으므로 후반전을 대비해 모든 아이템을 장비해 둔다는 생각으로 플레이하자!

시스템
스테이터스 해설

SP(실드 포인트)

프로텍트 아머의 실드의 잔량을 표시해 주며 적에게 공격을 받을 때마다 감소, 리페어 파트를 입수하면 회복된다. 이것이 제로가 되면 다음에 받게 되는 데미지는 HP에 영향을 주며 실드 팩을 얻으면 상한치가 최고 2800까지 상승된다

HP(히트 포인트)

마사오, 즉 인간 자신의 내구력. 수치의 폭은 0~100으로 실드 잔량이 있는 한 HP는 감소하지 않는다(단, 예외도 있다). 제로 상태가 되면 게임오버. 메디컬 키트를 입수하면 회복이 가능하다.

EP(엑셀 포인트)

엑스 버튼으로 실행하며 롤러 대쉬와 실드바리어로 소모되는 특수 에너지로 플로어에 설치된 에너지 충전소에서 회복할 수 있다. 수치의 폭은 0~200. 제로가 되어도 죽지는 않지만 꼼꼼하게 체크해 둘 필요가 있다.

무기

레이더계

레이더 건 -소비 에너지3-

SJ107R에 초기 장비되어 있으며 레이더계 무기 중 성능이 가장 낮다

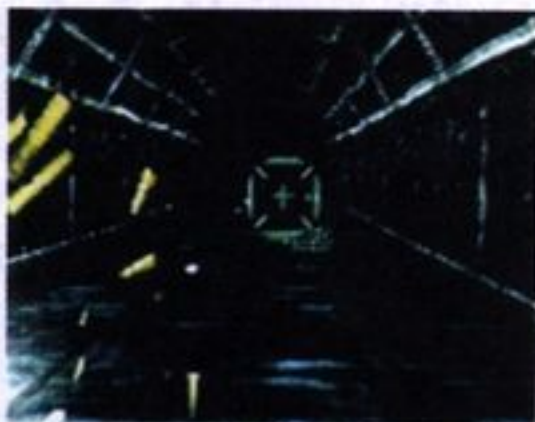
라이트브라스트 -소비 에너지5-

짧은 레이더가 버튼을 누르고 있는 동안 빈틈없이 발사된다. 스피드는 1초간 7.5발

브라우브리츠 -소비 에너지9-

SX901이 장비하고 있는 가장 강력한 레이더. 두껍고 푸른 섬광이 발사된다

기총계

작스

부서져 있기 때문에 처음에는 연사할 수 없지만 미션 2를 클리어한 후에 짐이 수리해 준다

데몰리셔

위력과 발사 속도가 파워 업된 작스의 강화판. 가리리움 금속 입수로 사용 가능해진다

미사일계

베다

단발 호밍미사일로 가장 기본적인 미사일이지만 파괴력은 상당하다

스프라슈아로

발사 후 두개로 분열. 연사해 히트하면 보다 큰 데미지를 줄 수 있다

나팜란차

히트하면 인화성이 높은 액체가 퍼지면서 불이 붙어 그 일대를 태워버리는 강력한 미사일

브레인 데스트럭트

중성자 전자파로 컴퓨터를 교란시켜 이동이나 공격불능 상태로 만든다. 하지만 탄 자체의 파괴력은 거의 없다

에로시온

명중하면 금속을 부식시키는 액체가 흘어져 방어력을 저하시키는 효능이 있지만 미사일 자체의 파괴력은 상당히 미미하다

플롯마인

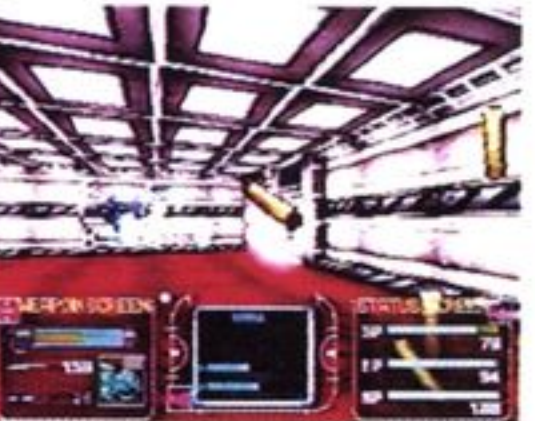
공중에 떠 있는 시한폭탄으로 발사하면 눈앞에 떠 다닌다. 10초 후에 폭발해 반경 2블록 이내에 있는 적이나 장해물에 데미지를 준다

기본 사항

a. 통상화면

먼저 화면에 보이는 몇가지 그래픽들에 대해 설명하면, 가장 오른쪽에 보이는 각종 게이지들은 전작과는 달리 기존의 실드 파워(SP)와 에너지(EP)에는 일반적으로 RPG에 자주 등장하는 HP가 추가되었다. 하지만 에너지의 소비는 롤러 대쉬와 실드 바리어를 하기 전에는 소비되는 경우가 거의 없으니 안심해도 좋다.

다음은 중간 맵으로, 스크린 북쪽을 가리키는 붉은색 화살표를 중심으로 방향을 잡아나가는 것이 포인트다. 그리고 적을 만났을 때 그 적의 제원을 설명해 주므로 이것을 참고하면 도움이 될 것이다.

중간 보스 직전. 산더스가 투덜거리는 소리도 들린다

신아머 sx911의 전투화면. 작스 대신 데몰리셔가…

왼쪽 무기 화면의 최상부에 있는 레이저는 에너지의 제한은 없으나 오버히팅 시스템으로 일정량을 소비하고 나면 잠시 공백을 두어야 재충전이 된다. 그런데 만약 중간의 노란선이 전부 소비되고도 계속 발사를 하게 되면 주위의 연녹색의 게이지가 줄어들게 된다. 이 하늘색 게이지는 페르미온이라는 아이템을 습득해야만 보충이 되므로 노란색 게이지가 없어지면 레이저의 사용은 자제하는 것이 좋다. 레이저 밑의 무기는 전작에서는 중반을 넘어야 등장하는 작스가 기본으로 장착되어 있으며 제일 하단에는 베다라는 미사일이 있다.

미션1에서는 보스도 이 미사일 몇방이면 해결할 수 있을 정도로 강력한 무기이다. 때문에 통상 전투시에는 사용하지 않는 것이 좋다. 그리고 조준점은 락온(lock-on)시스템으로 목표물의 움직임에 반응하므로 정확한 사격을 도와준다. 기체의 조작은 전작과 큰 차이는 없으나 시점의 상하 고정과 롤러 대쉬(X버튼을 누르면 부스터가 작동하여 고속이동 가능)라는 신시스템이 추가되었다. 이 롤러 대쉬는 목표 클리어 과정 중에 상당한 보탬을 준다. 하지만 EP의 소비량이 너무 크므로 일단 에너지 충전 지점을 확인한 후에 사용하는 것이 좋다.

b. 핸디 뮤즈

전작보다 업그레이드된 느낌을 강하게 주는 요소 중의 하나로 우선 스테이터스를 선택하면 자기 맥박의 펄스음이 들리며 자기와 기체의 상태가 나타난다. 이것은 통상화면에서의 정보와 별 차이는 없지만 옵션에 롤러 대쉬가 채택되어 있는 것이 특징이다.

게임의 생명줄인 맵 화면.
사진은 미션 5의 1층 전체맵

웨폰은 자기의 무기 상태를 나타내 주는 것을 기본으로 하며 미사일 류에서는 베다, 기관총 류에서는 작스, 레이저의 기본 충전량은 1000으로 되어 있는 것을 알 수 있을 것이다. 레이저같은 경우는 아이템의 습득으로 인해 그 최고치가 점점 높아지게 된다. 맵 데이터는 전작과는 달리 미리부터 주어지므로 약간 편리해졌다고 할 수 있지만 그것은 미션 2까지가 전부이다.

그리고 아이템으로서는 제일 먼저 보이는 것이 위조 ID 카드이며 이것으로는 눈앞에 보이는 문을 열 수 있다. 게임이 시작되면 오프닝 시나리오상 자연스럽게 가지게 되는 것이니 걱정할 건 전혀 없다. 또한 게임을 진행해 나가면서 키 카드나 여러 아이템을 얻을 수 있는데 이것은 각장의 공략 부분에서 자세히 설명하기로 하겠다.

마지막으로로 옵션 부분에는 자기의 총 진행시간이 제시되며 각종 스크린의 ON/OFF 선택이 있다. 하지만 이 옵션 부분은 ON 상태 그대로 놓아두는 편이 게임 진행상 편리하다.

c. 게임 진행시 주의 사항

우선 무기류에서 레이저 건은 사용 한계가 없으므로 이것을 주로 사용하는 것이 좋다. 하지만 작스 등의 기관총 류는 중반 이후 플레이에서 상당한 비중을 차지하므로 정확한 조준 연습이 필요하다.

미사일 류는 보스 상대로 사용하고 거의 사용을 하지 않는 것이 좋으며, 롤러 대쉬는 최후의 수단으로 이용하자.

EP 충전장면. 옵션을 사용하려면 이것과 친해지는 것이 좋다

물론 미션을 거의 다 클리어하고 확인 탐색시에 사용하는 정도는 상관없지만, 적과 부딪히는 상황에서는 손상을 입을 수 있다는 것에 주의하자. 또한 전작과는 달리 이동하는 적들은 천정의 출구를 통해 계속 충원되므로 일단 목표 달성과 탐색이 끝나면 배회하지 말고 재빨리 동영상을 보도록 하자.

시나리오 공략

a. 프롤로그

서기 2065년 지하도시 뉴롤. 남위 20도 5분 동경 68도 11분에 위치.

바이프로스 그룹이 건설한 지하 60m 공간에는 일체 빛이 스며들지 않는다.

지하 거대 도시 뉴롤

지상에서 맹위를 떨치는 기가리 바이러스의 감염을 피해 지하 거대 도시가 건설된다. 이 지하도시에는 진이라 불리우는 컴퓨터가 모든 것을 점유하고 있다.

한편 바이프로스 그룹은 인구증가를 억제한다는 미명아래 철저한 인구 통제를 실시하지만 이것은 구실일 뿐. 우수한 유전자 샘플을 입수하는 것이 그들의 목적이다.

작렬하는 총구. 어쩐지 갈포스의 분위기가!

바이프로스 그룹에 저항하는 유일한 조직 델솔.

태양을 의미하는 이 이름에는 지상으로의 염원이 담겨져 있다.

b. 제 1 장

레이라 때문에 3년만에 다시 찾은 집

＊입수가능 아이템

마스크-ID카드×1
코드카드×1
청색 키카드×1
빨간색 키카드×1
스프라슈아로×1
나팜란차×1
브레인데스트럭트×1
에로시온×1
바렛×5
패르미온×1
리페얼 파트×3
메디컬 키트×5

기가리 바이러스에 감염된 연인 레이라를 구하기 위해서는 지상의 라프레스의 꽃만이 유일한 희망이라는 닥터의 말에 마사오는 그 꽃을 구하기 위해 사타비사로 가려하나 지금의 상태로는 무리라는 것을 깨닫고 옛 동료인 짐을 찾아간다.

사타비사에 들어가기 위해서는 마스타 ID카드가 필요하다는 얘기를 전해 들은 마사오는 우선 정보 센터로 카드를 구하러 간다.

침입 경로는 2층의 한곳을 파괴하고 들어가는 방법 밖에 다른 선택의 여지가 없다.

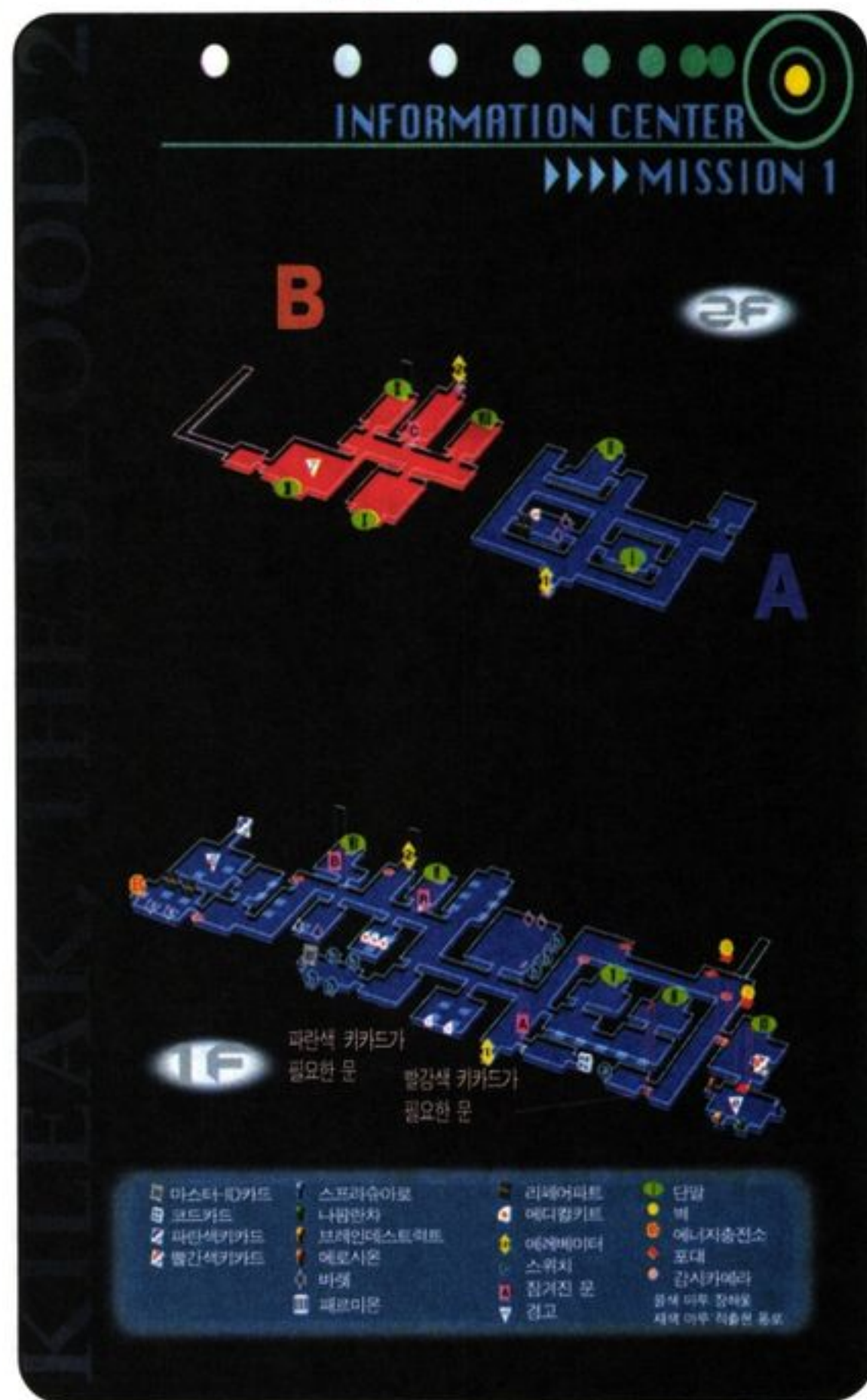
자, 이제 첫임무 수행에 들어가자!

이 스테이지는 전체적으로 매뉴얼 성격을 지니고 있으므로 여기서 나오는 모든 것, 적이든 퍼즐이든 이 스테이지를 기초로 파워 업되어 있다고 생각하면 간단하다.

미션 1에서는 지도의 구석구석을 하나하나 자세히 탐색하며 기본기를 익히는 것이 중요하다.

제일 먼저, 들어와 있는 방을 나와 A로 가면 단말기가 보이는데 그것을 억세스하면 기가리 바이러스에 대한 설명을 들을 수 있다. 그런 다음 그곳을 나와 B로 가면 앞으로 게임을 진행하는데 자주 나오고 또 없어서는 안될 필수 아이템이 놓여 있을 것이다. 그리고 C로 진행하면 다시 단말기가 보이는데 여기서는 미하엘 바이프로스(바이프로스의 통치자)의 연설을 들을 수 있다.

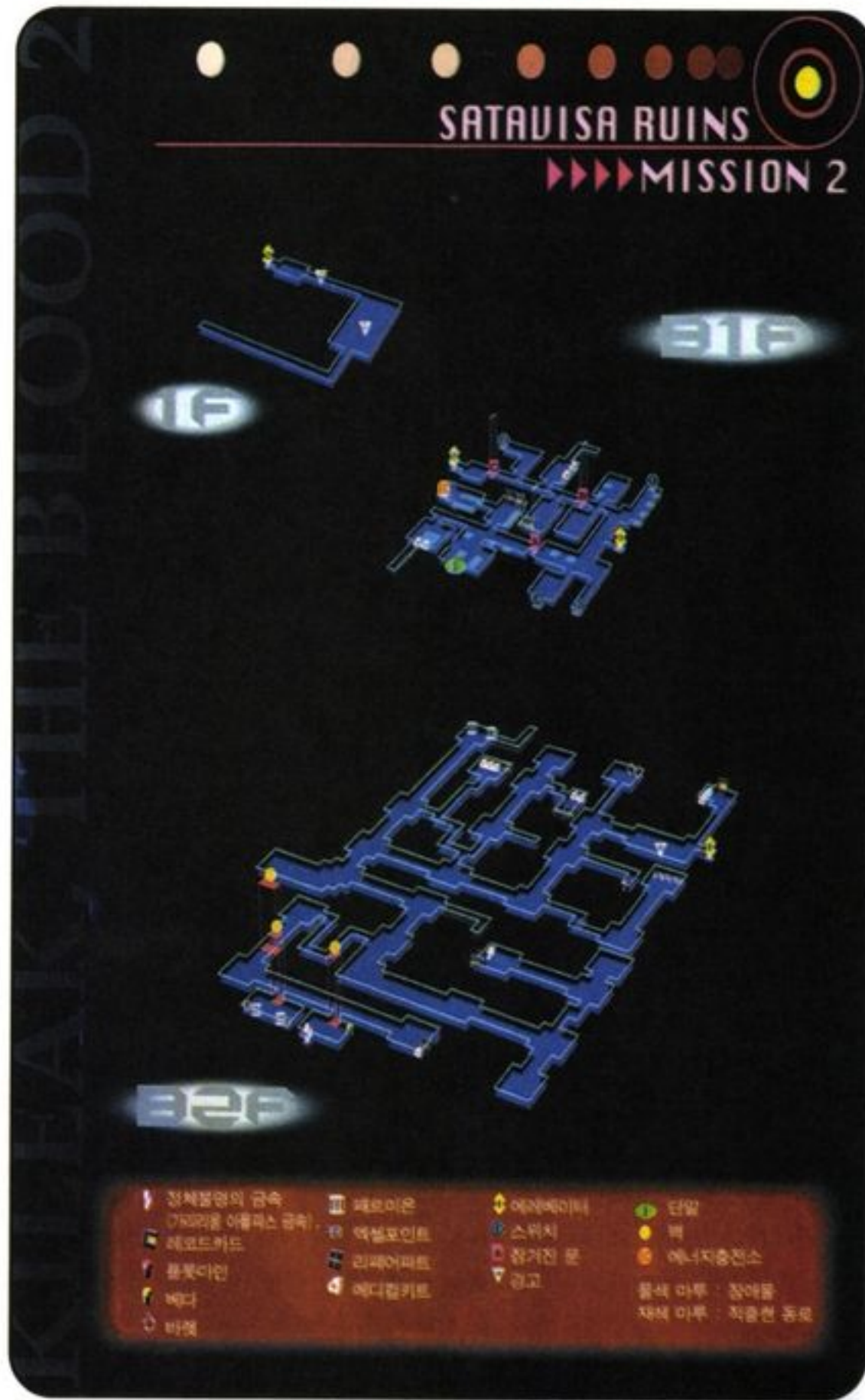
이제 1층으로 내려가자. 층 사이를 이동할 때에는 엘리베이터를 이용한다. 엘리베이터를 나오면 제일

미션1의 전체 맵

먼저 잠겨진 방이 나올 것이다. 우선은 방법이 없으니 이것은 접어두고 다른 것부터 해결하자.

두번째 문에 연결된 방에는 각각 회장의 연설이 나오는 단말기가 있는데 그 연설을 알아들을 수 있으면 게임의 재미는 한층 살아나겠지만 게임을 진행시키는 데에는 전혀 관련이 없다.

이제 그 방을 나와 B로 가보자. 그러면 3대의 스위치가 나란히 있는 것이 눈에 들어올 것이다. 우선 이 스위치들의 색깔을 빨간색으로 통일시키는 것이 중요한데 철칵하는 소리가 나면 바로 A의 락이 풀린 것이다. 그런 다음 그 안에서 코드 카드를 입수하자. 이 카드의 용도는 나중에 설명하기로 하고 계속 게임을 진행시켜 나가자. 참고로 SP가 소모되면 동시에 HP도 소모된다는 사실을 염두해 두자.

HP의 보충은 메디컬 키트로 해야 하는데 이 아이템은 그리 쉽게 구할 수 있는 것이 아니니 HP보호에 신경을 쓰도록 하자. 물론 이것보다 더 주의해야 할 것은 기관총과 미사일의 개수이다.

코드 카드를 입수한 후 C로 가다보면 파란색 키 카드가 필요한 문이 나오므로 우선 그 카드를 찾기로 하자. 방법은 방 D에의 사우스 베이스를 설명하는 단말기에 있다. 이 곳에서 엘리베이터 쪽으로 가다보면 천정에 감시 카메라가 있

는데, 이것은 자체 공격력은 없으나 경보가 울리면 화면이 빨갛게 되고 지금의 상태로는 상대하기 힘겨운 적들이 나타나므로 발견 즉시 없애도록 하자. 물론, 이 감시 카메라는 다른 미션에서도 등장한다.

엘리베이터는 일단 보류하고 다시 서쪽 탐색을 계속하자. E는 에너지 충전기로 EP를 채울 수 있지만 바로 문앞에 감시 카메라가 있으므로 주의해야 한다.

F에는 이 미션의 보스격인 피콕이 있는데 이것은 고정형이므로 작스로 치고 빠지는 작전을 구사하면 쉽게 물리 칠 수 있다. 또한 쉽게 쓰러지지 않는다고 판단될 때에는 레이저를 이용해도 무방하다.

이 보스를 해치우고 난 뒤에는 뒤쪽 문으로 들어갈 수 있으며, 거기에서는 청색의 키카드를 얻을 수 있다. 그것을 이용, 조금전의 문으로 가 열면 안에 스위치 4개가 있을 것이다. 이것은 아까 얻은 코드카드를 이용해 풀어내야 하는데 카드의 N표시는 북쪽을 나타낸다는 것을 염두에 두고 풀면 수월하다.

이 퍼즐을 풀고 나면 마스터 ID 카드를 입수할 수 있다.

이제 남은 것은 엘리베이터를 타고 올라가는 것뿐. 하지만 동쪽을 그냥 지나치기가 마음에 걸린다면 일단 한번 탐색해 보는 것도 나쁘진 않을 것이다.

하지만 동쪽으로 갈 때는 두 코너에 숨겨진 감시 카메라의 존재를 염두해야 한다. 이것은 지도에 표시되어 있기는 하지만 그래도 충분한 주의가 필요하다.

이 지대를 무사히 통과한 후에는 골치를 썩이는 문이 등장하는데 이때에는 그저 하는 일 없이 근방을 배회하는 로봇을 이용하면 된다. 둠에서 드럼통을 터뜨리듯 문앞에서 터뜨린다. 물론 이때 자신은 멀리 떨어져 있어야 한다.

G앞에서 발견되는 빨간색 키카드는 G의 전원스위치가 있는 방 H의 열쇠이므로 빨리 가서 전원을 넣고 오면 여러가지 아이템을 얻을 수 있을 것이다. 그런 다음에는 재빨리 2층으로 가서 중간 엘리베이터를 타기 전에 B에서 스위치를 노란색으로 바꾸어 놓아야 한다.

2층으로 가면 특별한 이벤트라고 할 것은 없고 그저 단말기에서 흘러나오는 영상이 눈에 띌 뿐이다.

b. 제 2 장

＊입수가능 아이템

정체불명의 금속(가리륨 아몰퍼스 금속)×1
레코드 카드×1
플롯마인×1
베다×1
바렛×4
페르미온×4
엑셀포인트×4
리페어 파트×10
메디컬 키트×15

마스터 ID카드를 무사히 가지고 돌아온 마사오는 짐의 도움으로 사타비사의 지하수로 입구까지 오게 된다. 여기에 라프레스를 구하고 난 다음에는 보스를 해치워야만 입구까지 다시 돌아올 수 있다.

라프레스 꽃을 찾은 마사오. 그러나 무사히 돌아갈 수 있을지…

전편의 악몽을 떠올리며 지하수로로 들어가는 마사오

사타비사에서는 중간중간에 많은 아이템을 얻을 수 있는데 이것을 너무 남용해 버리면 돌아올 때 후회하는 일이 생기게 되니 밸런스를 잘 맞추어 사용하자.

이 스테이지의 특징은 퍼즐이 없다는 것이다. 그저 밀어 부치는 것이 최선의 방책이다. 또한 여기에서는 지도에 나와 있지 않은 부분을 탐색하면 많은 아이템을 얻을 수 있다.

A는 이상한 장애물로 가로막혀 있는데 이는 미션 1을 응용해 문을 폭파시키면 된다. 또는 미사일을 주로 사용하고 때때로 나팜란차를 이용해도 좋으나 그것보다는 C에서 얻을 수 있는 플롯마인을 이용하는 것이 미사일 낭비를 줄일 수 있을 것이다. 다음으로 A의 장애물을 없애고 나면 같은 방법으로 그 안쪽의 문도 해결할 수 있다.

D에서는 미확인 물질을 하나 얻을 수 있으며 여러지점을 탐색하다 E에 들어서게 되면 샌더스의 통신이 들어오고 중간 보스를 만나게 될 것이다. 하지만 이것은 거의 정해진 절차이니 가벼운 마음으로 처리하자. 치고 빠지는 작전을 이용하면 쉽다. 이를 해치우고 나면 다시 동영상이 흘러 나온다.

옛 전우 샌더스와의 재회. 그는

미션 2의 전체 맵

카를로스를 구하러 가자고 부탁하지만 역시 여자 때문에 거절하는 마사오

잡혀간 카를로스를 구하기 위해 이곳에 침투해 있는 상태. 샌더스는 마사오가 함께 행동해 주길 바라나 역시 병에 걸린 애인을 구하는 것이 더 시급한 듯 갈길을 재촉한다.

동영상이 지나간 후에는 바로 엘리베이터로 가지말고 일단 F로 가서 레코드 카드를 얻고 윗층으로 가자.

2층에 올라가면 제일 먼저 A의 전원스위치를 조작해야 한다. 그 일이 끝나면 바로 옆 스위치를 조작해 잠겨있던 B를 열고 터미널에 접속을 해보면 아까 얻은 미확인 물질이 작스의 파워 업에 사용된다는 사실을 알 수 있게 된다.

이 방을 나와 C로 가면 에너지 충전소가 있으며 다시 처음 나왔던 곳을 지나 북쪽으로 가면 역시 스위치가 하나 나온다. 이것을 조작하면 잠겨진 문 하나가 열린다. 계속 가다보면 또 다시 잠겨져 있는 문이 나오는데 이는 D의 스위치를 조작하면 열리게 된다. 그 문을 열면 1층으로 가는 엘리베이터를 탈 수 있게 된다. 1층으로 올라온 후 방심하고 있으면 다른 부대의 습격을 받게 되니 문옆의 사각으로 숨자. 이때 슬라이딩 전법을 사용하면 편리하다. 이제 그 복도를 지나 방에 들어가면 보스가 기다리고 있을 것이다.

본격적으로 등장한 보스.
당당하게 접근전으로 맞서자

무섭다고 뒤에서 공격하면 작스를 다 소비해도 끝이 나질 않는다.

이 보스는 접근전으로 시점을 위로하고 작스를 몇번 사용하면 간단하게 해결된다.

앞으로 등장하는 보스들도 접근해서 시계방향으로 돌면서 공격하는 방식을 사용하면 편리하다.

이제 지상으로 나가 땅위에 피어 있는 라프레스를 입수하자. 그런 다음 다시 보스를 쓰려뜨렸던 자리로 되돌아 오면 짐으로부터 다시 처음 들어왔던 곳으로 오라는 통신을 받게 된다.

여기서부터는 정신을 가다듬고 지금까지 왔던 길을 되돌아가야 한다. 아이템이 많이 있는 곳은 그만큼 적이 많으므로 에너지에 구애되지 않고 롤러 대쉬로 빠져 나오는 것도 좋은 방법 중의 하나이다.

엘리베이터의 위치를 보면 바로 직진하도록 되어 있기 때문에 1층에서 지하 1층으로는 그리 힘들이지 않고 통과할 수 있다. 또한 지하 1층에서 2층은 롤러 대쉬만 가지고도 빠져나올 수 있다.

d. 제 3 장

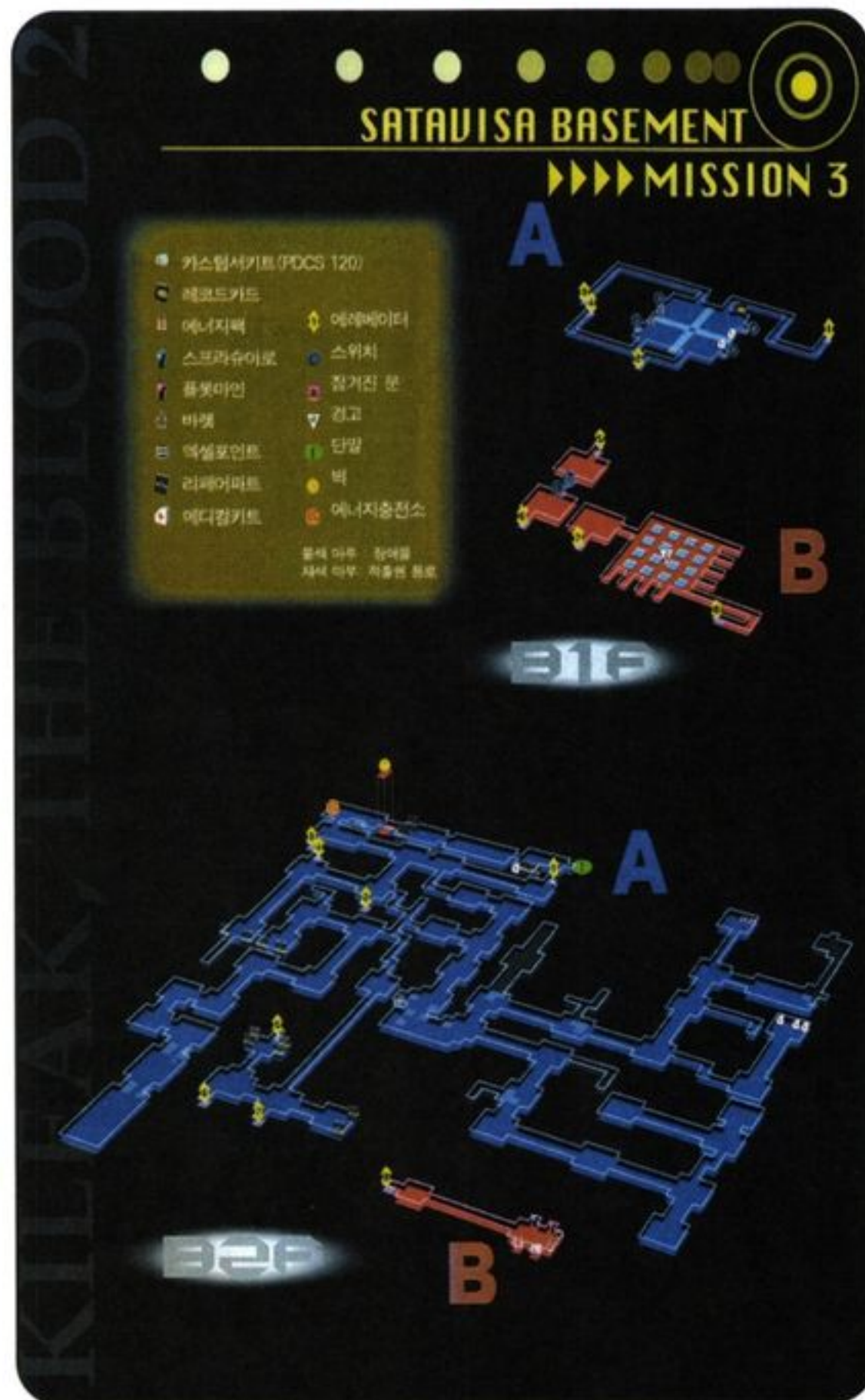
*입수가능 아이템
커스텀서키트(PDCS 120)×1
에너지팩×1
스프라슈아로×1
플롯마인×1
바렛×3
엑셀포인트×6
리페어파트×4
메디컬 키트×6

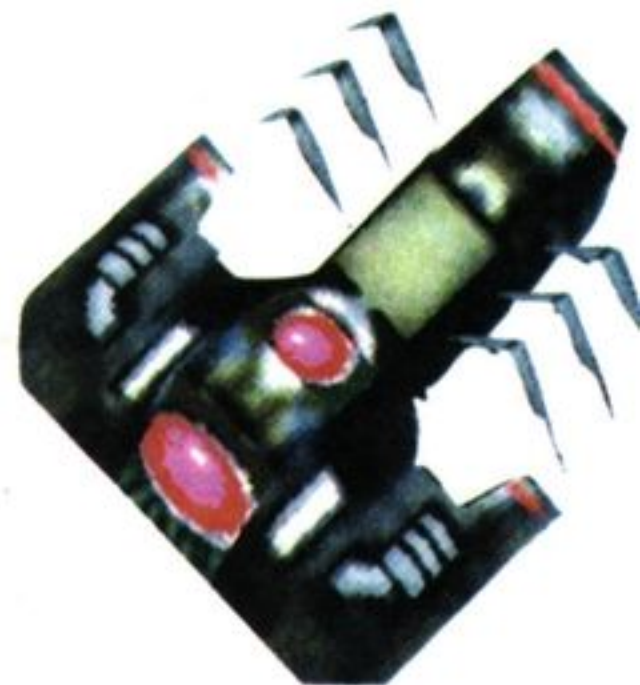
무사히 라프레스를 구해온 마사오. 레이라의 쾌유를 초조하게 지켜보고 있다.

드디어 레이라가… 그런데 왜 국적이 칠레지?

그러나 곧 짐의 처소로 가 샌더스가 아직도 사타비사에 있는 것을 알고는 그를 도와주러 가기로 한다. 그리고 미션 2에서 얻었던 미확인 물질이 가리륨 아몰퍼스라는 것을 안 짐은 마사오의 작스를 파워 업 시켜준다.

자 다시 사타비사의 지하 2층으로 들어간 마사오 무사히 샌더스를 구할 수 있을까?

미션 3의 전체 맵

여기에서 스테이지의 공략은 특별한 것은 아무것도 없다. 쉬어간다는 기분으로 보스가 있는, 즉 샌더스의 머신이 부서져 있는 곳으로 가면 된다. 여기서는 그 거리도 매우 짧은 편이다. 하지만 탐색하는데 한가지 주의할 것은 다니루라는 녀석으로 스피드가 굉장히 빠르다.

이들이 접근해서 자폭을 해버리면 상당한 데미지를 입게 되니 롤러 대쉬를 쓰든 또 다른 방법을 구사하든 이들의 접근을 피하고 보는 것이 중요하다. 보스를 만났을 때에는 멀리서 주저하지 말고 시점을 보스의 머리에 고정시킨 후, 한쪽으로 돌면서 작스를 200발정도 명중시키자.

귀여운 다니루. 여기서도 찐드기의 공포가…

보스를 죽이고 샌더스를 쫓아가는 것으로 이번 미션은 끝이 난다.

e. 제 4 장

＊입수가능 아이템

하이폴마리키드
(빔리플렉트 도료)×1
실드팩×1
에너지팩×1
청색 키카드×1
빨간색 키카드×1
노란색 키카드×1
스프라슈아로우×1
베다×4
바렛×12
패르미온×8
엑실포인트×4
리페얼파트×24
메디컬키트×11

샌더스를 구하고 온 마사오는 짐이 그들의 아머를 수리할 동안 샌더스를 자기의 집으로 데리고 간다.

레이라의 정체를 알고 야릇한 표정을 짓는 마사오

그곳에서 레이라를 본 샌더스는 그녀가 바이프로스의 딸인 것을 알아보고 마사오에게 화를 낸다.

자신의 정체가 들통난 사실을 알고 뛰쳐나가지만 곧 마사오가 뒤쫓아가 이를 제지하며 사랑한다는 말을 남긴다.

다시 짐의 처소에 모인 샌더스와 마사오는 짐에게 지하수로의 루트가 막힌 것을 말하고 새로이 카를로스를 구할 경로를 모색한다.

짐은 그들에게 설사 타워로 들어간다고 해도 지금의 장비로는 어림도 없으니 바이프로스의 무기고에서 신형 SX-911 아머를 탈취해야

둘이서 나란히…

미션 4의 전체 맵

한다고 하는데 이 무기고는 양쪽에서 동시에 공략해야 들어갈 수 있게 되어 있다.

그리하여 둘은 각각 갈라져서 무기고에 진입한다.

미션 4는 작스의 보급이 많은 스테이지로 작스를 위주로 공략해 나가면 그리 큰 문제는 없을 것이다.

미션 1, 2를 응용해 풀 수 있는 퍼즐과 경우의 수를 생각해야 하는 퍼즐이 있는데, 그 경우의 수는 6가지에 지나지 않는다. 그리고 퍼즐을 풀고난 뒤에는 타임 어택이 기다리고 있다.

다행히 타임 어택 부분에서는 그리 많지 않은 적들이 출현하니 이 점을 기억해 두고 본격적인 공략에 들어가자.

우선 직진해 나가다 보면 앞에 커다란 철문이 보이는데 이것은 양옆에 있는 몇개의 키 조작으로 열 수 있다.

이 스테이지에서는 방의 수도 많지 않고 그 난이도도 그리 높지 않으므로 여기까지 올 수 있는 유저라면 무난하게 깰 수 있을 것이다.

철문을 연 다음에는 엘리베이터로 가서 나머지를 탐색하든 안하든 플레이어의 자유이다.

다음으로는 엘리베이터에서 내려 왼쪽으로 진행하라는 샌더스로의 통신이 전해진다. 그 지시대로 왼쪽부터 돌면 스위치 몇개를 조작할 수 있으며 그런 다음 남쪽지도의 탐색이 끝나면 북쪽으로 올라가 먼저 A로 가보자.

여기에서는 적, 녹, 청의 세가지 스위치를 순서에 맞게 조작해야 락이 풀리는데 청, 적, 녹의 순서로 눌러 문을 열면 그 안에서 어떤 액체를 발견할 수 있다.

이것은 미션 2에서와 같이 어떤 파워 업 관련 아이템인 것같으니 이것을 가지고 그 복도를 나와 동쪽에 있는 B로 들어가자. 그러면 스위치 하나를 발견할 수 있게 되는데 이것이 바로 타임어택으로 롤러 대쉬를 사용해 아주 정확하게 들어가야 한다.

허무하게 닫히는 문. 그러나 포기하기는 이르다!

시간 내에 도달한다고 해도 문옆에 살짝 붙거나 하면 들어가지 못하므로 신중을 기해야 한다. 그 안으로 들어가 아이템을 취하고 나면 다시 샌더스의 통신이 들려 온다. 그의 구조 요청으로 C로 달려가 보지만…

보스의 무참한 공격에 처참한 최후를 맞는 샌더스

보스의 공격을 받고 죽어가는 샌더스를 목격, 이제는 보스와 직접 맞서 싸우는 일만 남았다.

SX911을 손에 넣고 못 넣고는 이제부터다!

f. 제 5 장

＊입수가능 아이템

레코드 카드×1
실드팩×1
에너지팩×1
스프라슈아로×2
나팜란차×2
브레인데스트럭트×1
바렛×9
패르미온×5
엑셀포인트×4
리페얼파트×12
메디컬키트×11

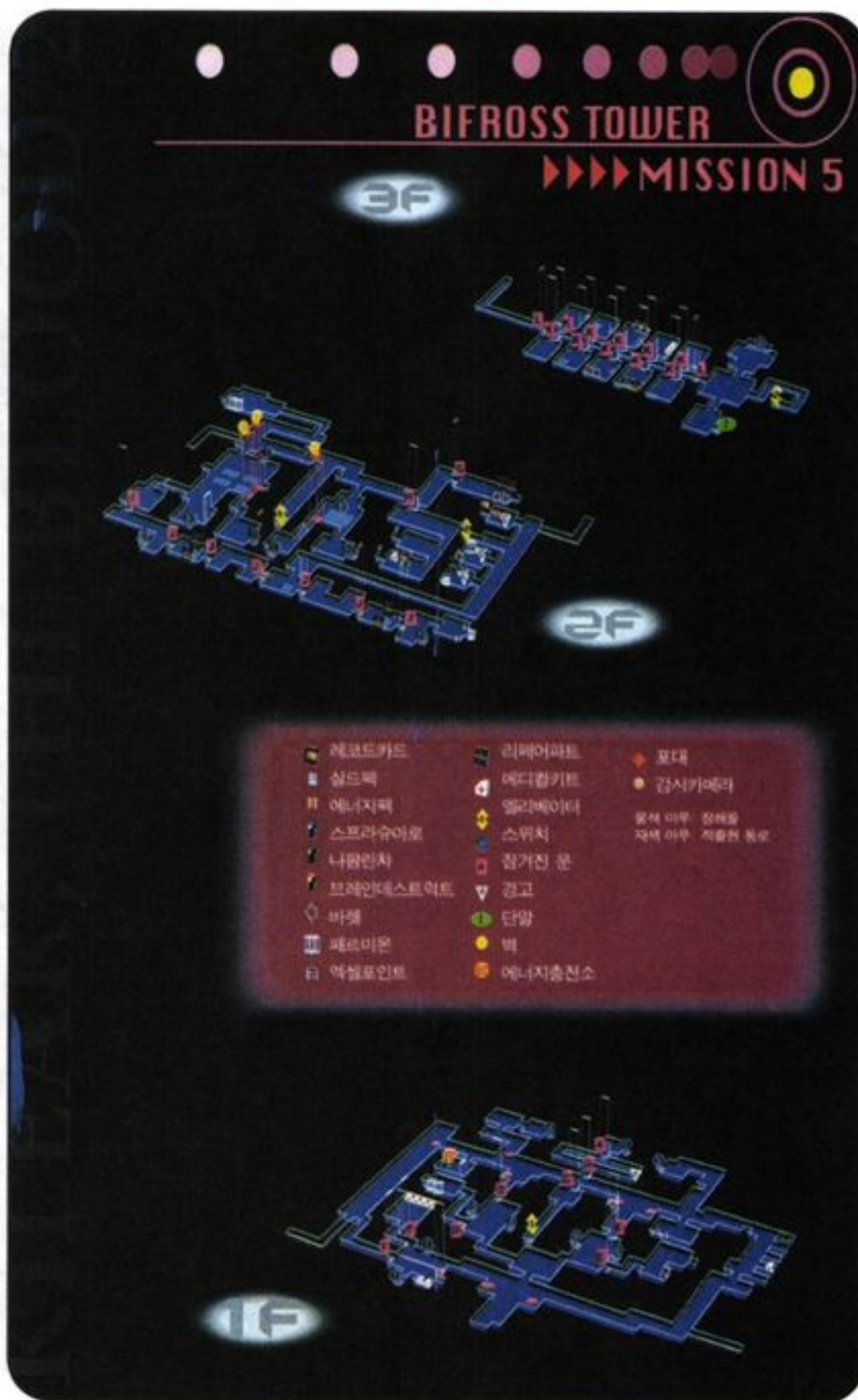
SX911을 가지고 온 마사오를 보고 기뻐하는 짐. SX911의 장비에 놀라고 있을 때 마사오는 짐에게 샌더스의 죽음을 알리고 그의 죽음을 헛되게 할 수 없다며 직접 카를로스를 구하러 가겠다고 한다.

새로운 아머 SX911 의 모습. 적들도 보통이 아닐 것같은 불길한 예감

떠나기 직전 미션 4에서 가지고 온 액체는 기체의 레이저 손상률을 반으로 줄여준다.

여기서 잠시 새로운 머신을 살펴보자. 제일 먼저 핸디뮤즈 화면이 파랗게 바뀌었다. 스피드도 향상되었고, 작스에서 데몰리셔로 바뀌었다.

데몰리셔라고 안심할 수는 없다. 적들도 데몰리셔를 열심히 쏘아대고 있으니…

미사일은 변경사항이 없지만 레이저는 그 용량이 배가 되었다. 옵션에서는 실드 바리어 기능이 있어 효과적으로 사용할 수 있지만 EP의 소비 속도는 엄청나게 빠르므로 남용은 금물이다.

미션 5의 전체 맵

자! 이제부터는 새로운 기체에 탑승해 새로운 기분으로 탐색을 시작하자.

우선 제일 먼저 보이는 문부터 공략하기로 하자.

이 첫번째 문을 열고 양 사이드로 좀더 들어가면 화살표 모양으로 된 스위치가 있다. 우선 이것을 조작한 후 반대편도 똑같은 방식으로 조작한 후 바로 좌회전을 하고 각종 스위치들을 조작한 후에 A로 들어가자. 그러면 거기에서도 스위치를 발견할 수 있는데 그것 역시 손쉽게 조작할 수 있는 것이다.

하지만 여기서 주의! 지뢰가 있다. 물론 그 식별음이 나기는 하지만 약간의 주의는 필요하다. 혹 정신 팔고 있다가 지뢰를 밟았을 때에는 당황하지 말고 일정거리를 유지하자.

B도 마찬가지 방법으로 해결한 후 다시 나와 보면 어느새 기분나쁜 복도를 지나쳐 C의 문 앞에 도착해 있을 것이다.

붉은색 복도는 HP가 엄청나게 소모되니 롤러 대쉬를 이동해 단시간 내에 이동하자. 여기서 바리어 실드는 별효과가 없는 듯하다.

C의 스위치를 조작하면 그 맞은편 문도 열리게 된다. 2층으로 올라가서 우회전해 제일 첫번째 방으로 들어가자. 이 방에 들어가면 스위치가 있는데 여기에서 더 깊숙한 왼쪽의 스위치를 조작하고 나서 C를 누르고 재빨리 오른쪽으로 가자. 여기도 타임 어택 분위기가 느껴진다. 들어간 곳에서 스위치를 누르면 저 북동쪽 끝의 D가 열려 있다. 카트리지를 채우러 갔다 온 후, 이번에는 반대편으로 가자.

방 B로 들어가면 스위치가 하나 보이는데 위쪽을 보면 그것을 누르는 것에 따라 오른쪽에서 왼쪽으로 옮겨가는 것을 볼 수 있을 것이다. 그 순서에 따라 뒤쪽으로 나 있는 오른쪽 복도부터 들어가 스위치를 하나하나 눌러가자. 그러면 제일 왼쪽 방의 잠겨진 문이 열리면서 새로운 길이 보이기 시작할 것이다. 게다가 심상찮은 스위치까지 있다. 예상한 대로 타임어택 스위치! 그러나 처음부터 돌파하려 하지 말고 문 하나를 지났을 때 나타나는 적들을 없애며 단계적으로 돌진하자. 이런식으로 계속하다보면 E앞에 서게 될 것이다. 이를 열고 나가 계속 길을 따라가면 엘리베이터가 있는데 이때 옆방에 잠시 들러 레코드 카드를 가져와 엘리베이터로 가자.

카를로스가 있는 방. 과연 전작에서의 그 카를로스일까?

엘리베이터에서 내렸을 때 왼쪽이 에너지 충전소, 오른쪽이 숫자 스위치이다.

그 숫자는 맞은편 문을 열고 나가서 철문의 번호를 확인하고 그 번호대로 맞추면 열리게 된다. 카를로스가 갇혀 있는 방의 번호는 819이다. 다른 방들에는 아이템도 있고 지뢰도 있으니 주의해서 열어보자. 그를 구해서 나오면 통신이 들어온다. 적에게 발각되지 않기 위해 일체의 통신을 중단하다 갑자기 보내온 것이다. 기존의 통로는 폐쇄되었으니 새로운 길로 빨리 나

오라는 얘기다. 먼저의 문도 잠겨서 열리지 않는다. 가슴이 철렁한 순간! 그러나 맞은편 문으로 나오면 간단하다.

g. 제 6 장

＊입수가능 아이템

커스텀서키트(PDCS 300)×1
커스텀서키트(TC20R)×1
실드팩×1
에너지팩×1
필론×1
코트카드×1
청색키카드×1
빨간색키카드×1
노란색키카드×1
녹색키카드×1
검정색키카드×1
나팜란차×1
바렛×11
패르미온×19
리페어파트×20
메디컬키트×13

카를로스를 구하고 돌아온 마사오는 서둘러 자기의 집으로 가서 레이라를 찾으나 보이지 않고 단지 레코드 카드만이 남아있을 뿐이다.

레코드 카드만 남아있는 방. 그동안의 노력이 물거품으로…

거기서 레이라는 진심을 이야기하고 아버지를 설득하러 간다고 한다. 집의 처소로 간 마사오는 자기도 바이프로스 본사로 가 레이라를 데리고 오겠다고 한다. 이 스테이지는 다른 스테이지에 비해 던전 자체에 상당한 신경을 써야 한다. 물론 한번 파악이 되면 그렇게 어렵다고 할 수는 없지만 정신없이 나오는 적들과 전투를 하다보면 금새 길을 잃게 된다.

여기에서의 포인트는 각각의 엘리베이터를 잘 이용하는 것.

이 스테이지를 깨는 방법에는 여러가지가 있다. 게다가 다른 미션

미션 6의 전체 맵

에 비해서 키도 상당히 많이 나온다. 하지만 꼭 필요한 것은 몇개 안되니 그렇게 걱정할 필요는 없다.

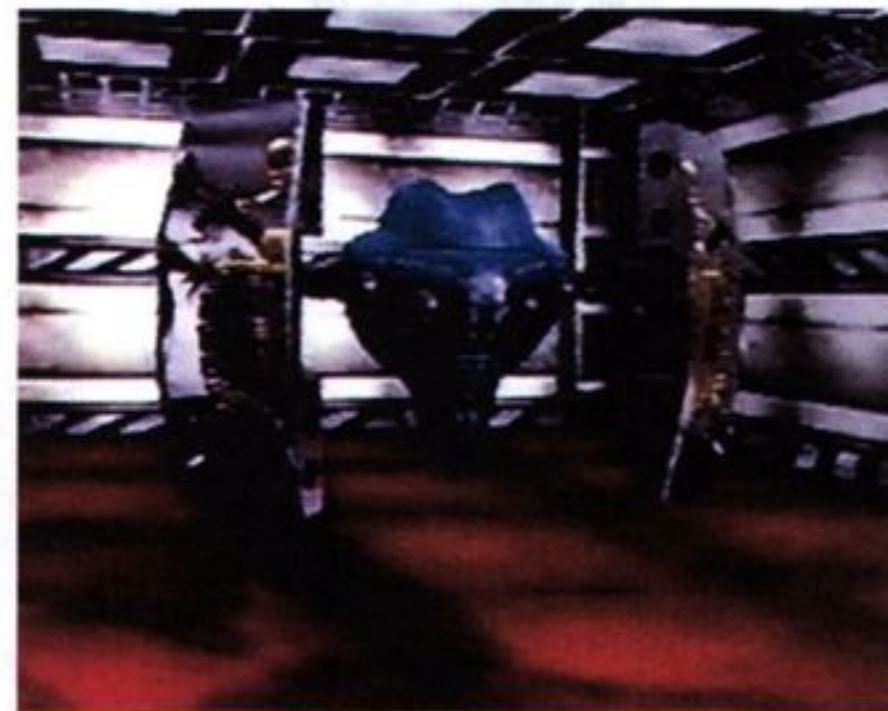
우선 서편에 있는 엘리베이터를 타고 2층으로 올라가 보자. 그곳의 공간은 상당히 한정되어 있다. 거기에서 짐으로부터 통신이 들어온다. 마사오 자신이 미션 2에서 지상에 올라갔던 탓에 기가리 바이러스에 감염되었다는 것이다. 그리고 바이프로스사는 이미 치료약을 만들었다는 정보도 함께 들어온다. 짐은 그 약을 빨리 찾으라고 한다. 아무래도 약을 빨리 찾기 전에는 보스와 만나는 일은 어려울 것 같으니 북쪽의 엘리베이터를 타고 올라가 돌아다니다가 A를 타고 다시 3층으로 올라가자. 그러면, A지점(3층)에서 녹색 키카드를 얻을 수 있을 것이다. 다른 색 카드는 상관없으나 게임을 풀어나가는 데 있어서 이 녹색 키 카드는 상당히 중요한 역할을 한다.

그것을 입수한 후에는 다시 1층으로 내려가 조금전 자신이 통과한 행로를 역순해 진행해 나가면 된다.

A(1층)에서 2층으로 간 다음 B로 간 후에 다시 3층으로 올라가면 지점 B,C에 룰렛이 있을 것이다. 이것을 고정하는 데 있어서는(참고로 734(동쪽), 352(서쪽)을 맞춘다) D에서 조금 전에 입수한 그린 카드로 열고 들어가면 미션 5에서 보았던 숫자 스위치가 있을 것이다. 이를 고정된 수로 맞추어 연 다음 뒤쪽의 문도 마찬가지 원리로 조작한다. 그러면 손쉽게 약을 구할 수 있을 것이다. 이것을 구하고 나면 카를로스로부터 통신이 들어온다. 마사오의 출생의 비밀이 밝혀지는 순간! 그는 바로 전작의 주인공인 고타의 아들이었다. 게다가 고타는 카를로스를 살리기 위해 전사했다고 한다. 그런 메시지를 들으면서 1층으로 내려온다. 이것으로 제 1단계는 끝나고 이제는 빨간색 키 카드를 찾아보기로 하자.

북쪽 엘리베이터를 타고 2층으로 올라가 C로 가보면 색깔의 순서가 적혀있는 패널이 나올 것이다. 이들의 순서는 적, 녹, 청이다. 올라오기 직전의 1층 B,C,D,에 있는 스위치들을 보면 위의 색깔들로 되어 있는 것을 볼 수 있을 것이다. 다시 내려와 이대로 맞추면 아무것도 없었던 맞은편 방에서 빨간색 키 카드가 나타난다. 이를 들고 동쪽의 E로 달려가면 잠겼던 문이 열리고 별 어려움 없이 노란색 키 카드를 비롯해 많은 아이템을 얻고 다시 나올 수 있을 것이다.

만약, 미리 검정색 키 카드를 찾았다면(3층에 있음) 2층의 D, E를 이동하는 것이 좀 수월할 것이다.

동쪽 엘리베이터를 타고 2층으로 가서 바로 A로 가자. 그런 다음 3층으로 가서 E로 직진하면 보스와 결전을 벌일 수 있을 것이다.

고풍스러운 미션 6의 보스

h. 제 7 장

＊입수가능 아이템

플룻마인×1
브레인데스트럭트×1
나팜란차×1
에로시온×1
바렛×5
페르미온×11
리페얼파트×18
메디컬키트×13

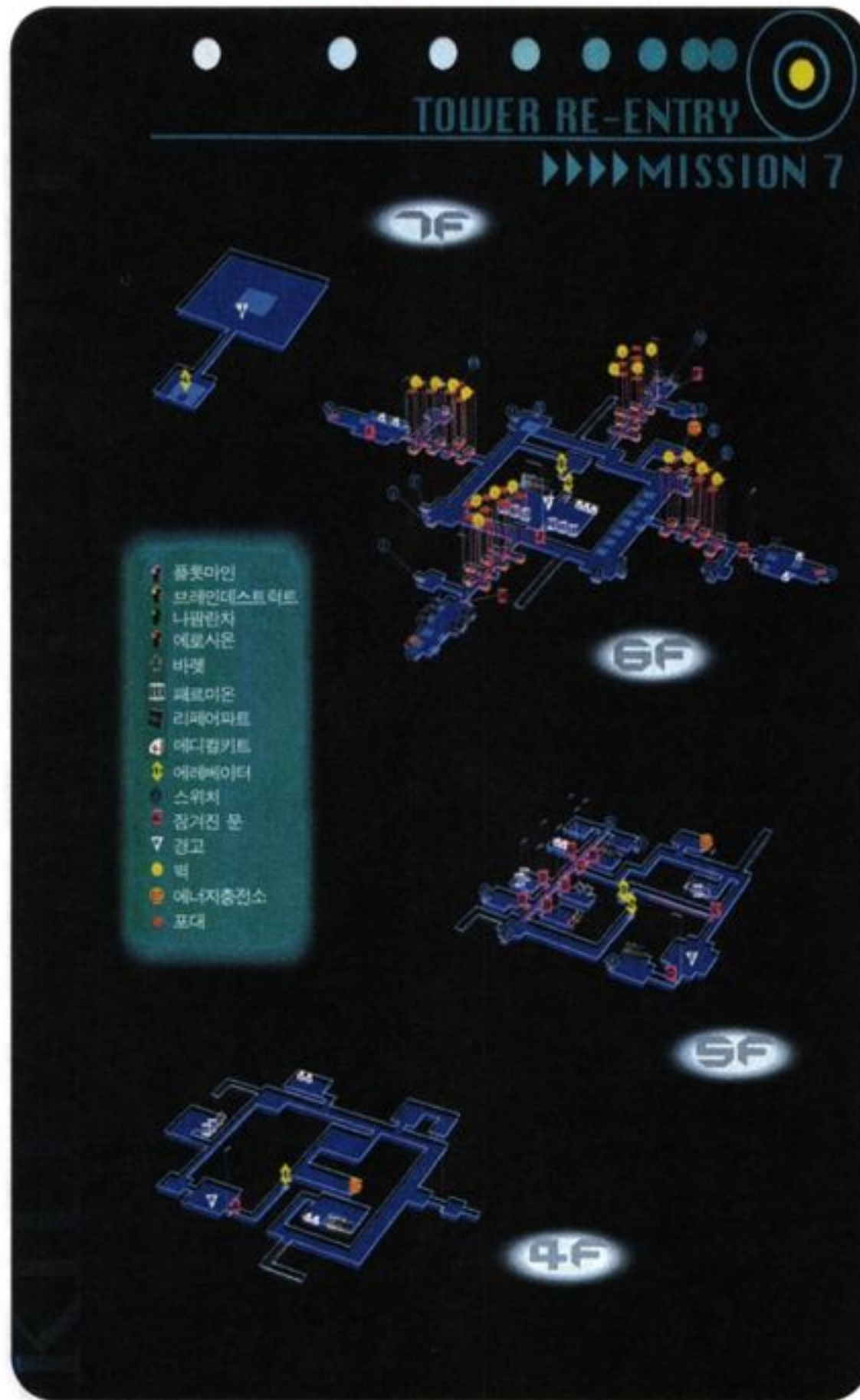
미션 6의 보스전을 끝내면 이상하게 그 형체가 없어지지 않고 남아 있는 것을 느낄 것이다. 그것을 생각하면서 마지막 문으로 들어가자. 그러면 바이프러스와 레이라가 보일 것이다. 마사오는 바이프러스에게 각성할 것을 요구하나 그런 마사오를 오히려 비웃는 바이프러스. 레이라도 감정없는 완전한 유전자따위는 싫다고 한다.

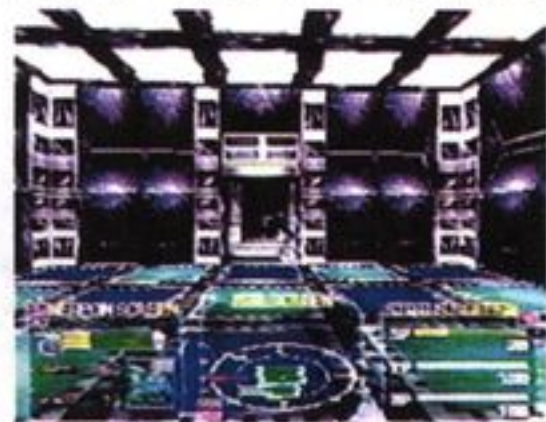
미션 6의 한장면. 전작에 비해 통로가 넓어져 슈팅의 요소는 한층 강해졌다

쓰러지는 바이프러스

서로 잠시동안 말다툼을 벌이던 중, 아까 잔해만 남았던 로봇이 움직여 레이라를 겨누고 그를 막아서는 바이프러스. 죽기 직전에 레이라를 보고 자신의 잘못을 깨닫게 된다.

짐의 처소로 돌아온 마사오와 레이라. 이 소식을 짐에게 전하자 진의 폭주를 느끼게 되는 짐. 진은 자신을 인간 이상의 존재로 여기고 자신을 보존하는 것이 인류를 보존

미션 7의 전체 맵

하는 것이라는 착각 속에 살고 있었다고 한다. 마사오는 드디어 진과 최종 승부를 내기 위해 타워로 출격을 하는데, 이런 마사오에게 레이라는…

1층에서는 그리 어려운 퍼즐은 없다. 그저 A에서 조금 막힐 뿐으로 한칸 이동할 때마다 문이 열고

무식하게 돌진하는 마사오. 모로 가도 서울만 가면…

닫히니 이점을 염두해 두자.

하지만 여기서 버그가 발견된다. 버그인지 모드인지는 모르겠지만, 고속 주행을 하면 상당히 쉽게 들어갈 수가 있다. 생각하기 싫으면 그냥 이 방법을 쓰는 것도 좋을 것같다. 이 부분을 통과하면 이제 5F에 도착하게 된다. 5층에 도착해서 모퉁이를 돌면 그리운 타임어택이 기다리고 있다. A로 가서 스위치를 내리면 복도를 사이에 둔 방들이 일제히 열렸다 닫힌다.

여기서 반드시 들어가야 할 곳은 B. 그곳의 스위치를 조작해야만 막혀있던 통로 C가 열린다. 스위치를 내리기 직전에 플룻마인을 설치하고 스위치를 내린 후 터지기를 기다리면 초반의 세례를 다소나마 막을 수 있다.

계속 통로를 따라가다 D에 도달하면 1층과 유사한 바닥퍼즐을 만나는데 이것은 상당히 쉽다. 별다른 요령이 있는 것이 아니라 그저 차례로 바닥의 불만 켜나가면 된다. 맞은편 문으로 들어가 스위치를 조작하고 다시 나오면 E가 열려있을 것이다.

자! 그럼 3층으로 가자. 여기에서는 가장 시간이 많이 걸리고 처음에는 감도 잘 안오는 퍼즐이다. 사면을 돌아가면서 각 코너마다 스위치가 두개씩 있는데, 조작을 해보아도 그저 잠깐 켜졌다가 꺼져버린다. 그렇다면 이것은 타임어택이 아니라는 것이다.

힌트는 만약 A를 예로 든다면 그 양옆의 스위치들을 조작하여 A에 있는 기둥을 없어지도록 하는 것과 동시에 저 안쪽에 있는 잠겨진 문까지 열릴 수 있도록 조작을 해야 한다. 기둥이 없어진 것만 좋아하고 곧 다른 것에 착수하는 우를 범하지 말아야 한다. 그리고 한가지 더. A를 조작했으면 다시 원상태로 돌려 놓아야 한다는 것이다. 즉 B로 가서 조작을 하기 위해서는 A와 B가 연결돼 있는 것이 아닌 다른쪽의 스위치를 조작하고 다시 B를 조작해야 한다. 이런 식으로 락 4개를 풀면 보스와의 대전이 기다리고 있는 중앙 철문으로 들어가게 된다.

자! 이제, 고지는 바로 눈앞에 있다.

마침내 드러난 진의 실체